●平成12年11月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第11号 通巻17号

ニンテンドウ64 ゲームボーイのすべてがわかる!

レベル6まで一挙に公開!!『コロコロカービィ』大攻略!

[2000.11 9/21発売号]

# Monthly ファミ通64(ロクヨン)+(プラス)

2000.11
100ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力

## 風来のシレン2

発売直前! 大ボリューム!

新作ソフト一挙公開!!
アドバンスタイムス

一挙掲載!!
『マリオテニス64』秘技大特集!

超スクープ!
ゲームボーイ ドラゴンクエストIII

## 任天堂次世代機 ニンテンドーゲームキューブのすべて!!

宮本 茂・今西紘史インタビュー!

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京/大阪/
愛知で絶賛放映中

## マリオストーリー MAP付き

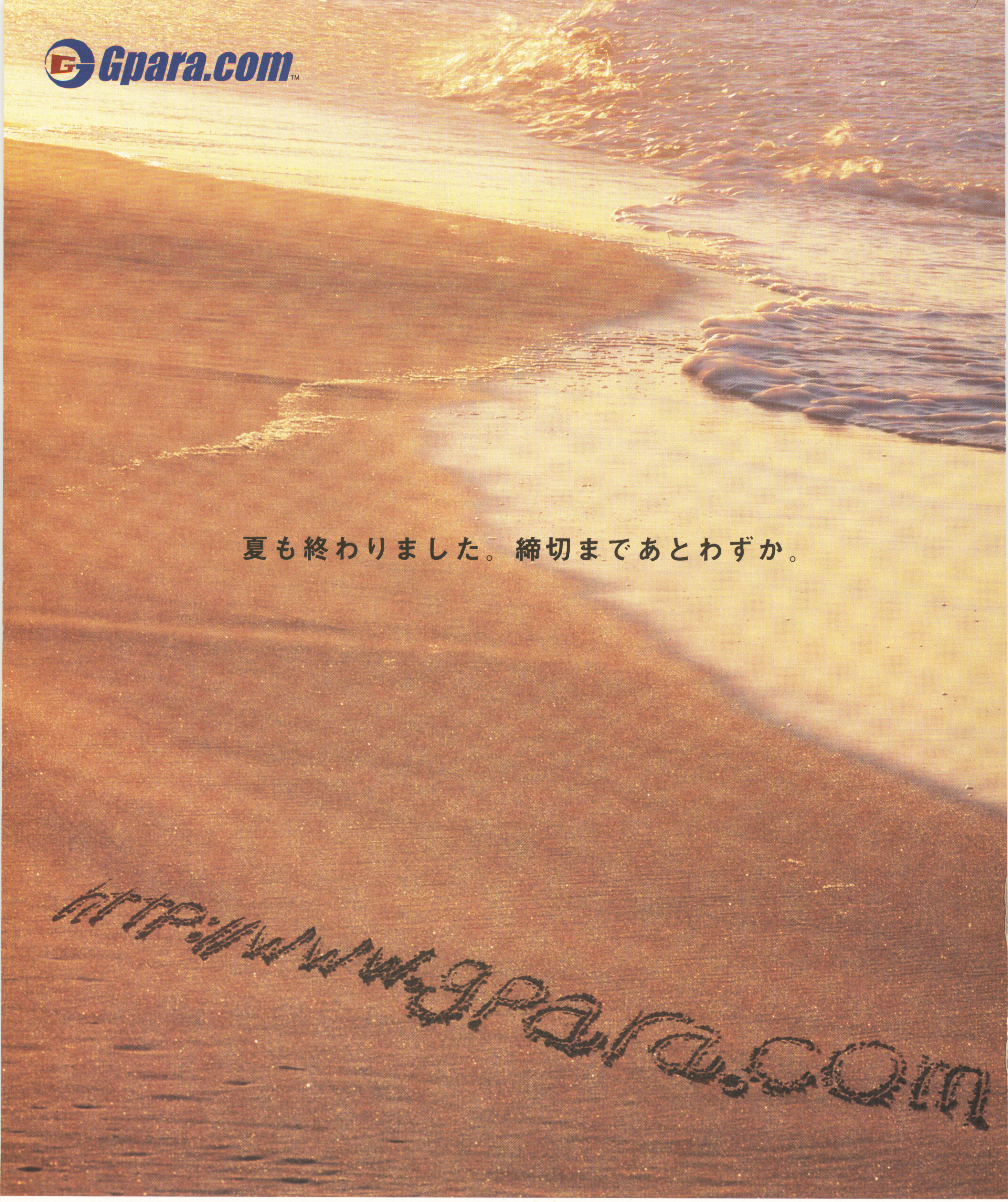
エンディングまで一直線!! 100ページ完全保存版付録!!

## 炎の完全攻略ブック

© 2000 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY / MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC. © 2000 Nintendo / CAMELOT © 2000 CHUN SOFT

Nintendo
NINTENDO64
いざ、
不思議のダンジョン
ふうらい
風来のシレン2
おにしゅうらい じょう
鬼襲来！シレン城！

鬼ヶ島へ。
9月27日(水)発売
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
楽しさ百発百中!
CHUN SOFT
関連書籍情報
風来のシレン2
公式ガイドブック
2000年9月27日発売
本体価格 1,200円(税別)
風来のシレン2
モンスターシール大図鑑
2000年10月5日発売
本体価格 900円(税別)
風来のシレン2
ひみつの巻物
発売中
本体価格 750円(税別)
ローソン Loppi にて
好評書換中!
スーパーファミコン用ソフト
不思議のダンジョン2 風来のシレン
ゲームボーイ用ソフト
不思議のダンジョン
風来のシレンGB ～月影村の怪物～
情報満載!
チュンソフトホームページ
www.chunsoft.co.jp
ゲーム内容に関する不明な点はチュンソフト質問ダイヤル
03(5272)5155
<受付時間>
月曜日～金曜日(祝・祭日はのぞく)13:00～17:00
〒160-0022 東京都新宿区新宿6-24-20 シグマ東新宿ビル10F
恒例! 早解きキャンペーン実施!
ゲームエンディング後に表示される
クリアタイムをハガキに書いて送ろう!
キャンペーン期間中は何度でも応募可!
(2000年10月末日消印有効)
上位1000名様に
早解き順位入り
「鬼退治認定プレート」
プレゼント!
詳細はチュンソフトホームページ
および「風来のシレン2」取扱説明書にて!
企画・制作:株式会社チュンソフト
販売:任天堂株式会社
本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
©2000 CHUN SOFT/すぎやまこういち
N64 および NINTENDO64 は任天堂の商標です。




つなぐ、買える、ジーパラ。

あらゆる機種のゲームが買える。インターネットでゲームが買える。iモードでもゲームが買える。

※iモードサービス“ポケットジーパラ”[NTTドコモ公式サイト] メニューリスト…▶エンターテイメント…▶ゲーム…▶ポケットジーパラ

〒153-0064東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F　ジーパラドットコム株式会社　TEL03-5740-7958（お客様窓口／月～金10：00～17：00）●お問い合せ：info@gpara.com

enterbrain

2000

# ファミ通G/MUSIC

**2000.9.21**

**マリオテニス64**
**オリジナルサウンドトラック（1枚組）**

FMCN-1001 2,800円（税抜）
©2000 Nintendo/CAMELOT

**初回3000枚限定特典！** CDケースサイズオリジナルポストカード（5枚組）付き！
透明CDケースにセットすれば、オリジナルCDケースにも使えます。

株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 03-5433-7850 『ファミ通.com』インターネットラジオ「eb！eb！ミュージック」配信中！http://www.famitsu.com/

ファミ通 G/MUSIC

.9.21

# シリーズ第一弾！が2つ

**2000.9.21**

**マリオストーリー**
**オリジナルサウンドトラック（2枚組）**

FMCN-1002 3,500円（税抜）
©2000 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS.

**さらに、**同封のアンケートに答えて、あのプレミアムグッズが…
**100名に当たる！**

LAWSON Loppi 全店、アニメイト 全店で発売中。他の販売店に関しては営業局までお問い合わせください。または、次の通信販売をご利用ください。
『月刊ファミ通ブロス（10月号）GET!GET!BROS』、『ファミ通ブロスプラザダイレクトテレホンオーダーズ』・『ファミ通ブロスプラザダイレクトWEBオーダーズ（http://www.famitsu.com/shop/brosplaza/）』

GAME BOY COLOR
さくらちゃんがしゃべるよ!
(PCMボイスシステム)
COLOR専用
おまたせ、さくら第2弾。
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
〜友枝小学校大運動会〜
「占い」「プリント遊び」も楽しめるよ!
友枝小学校に仲間たちが大集合!
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。© CLAMP・講談社・NEP 21 / ©2000 MTO Inc.
ゲームボーイ専用カートリッジ
価格 4,280円(税別)
10月6日発売予定
ミニゲームが12種類!!
大玉ころがし、100m走、パン食い競争など、全部で12の競技ができるよ!
お問い合せ先
☎045-476-5439
(月〜金/13:00〜17:00)
エム・ティー・オー株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜
2-12-12 新横浜IKビル

CONTENTS

# ファミ通64+

エンタープレイン
2000年9月21日発売
特別定価 550円（税込み）

© 2000 ENTERBRAIN,INC.


超スクープ!

## アドバンスタイムス 28
マリオカートアドバンス/黄金の太陽/ロックマンEXE/ピノビィの大冒険/ほか25本を一挙紹介!!

■特集■
## ニンテンドウスペースワールド2000 10
ニンテンドーゲームキューブ/ゲームボーイアドバンス/モバイルアダプタGB最新情報/宮本茂&今西紘史インタビュー
メーカー&クリエーター&業界通・アンケート&コメント／LIVEレポート&268名大プレゼント

またまた100ページ

■特別付録■
## マリオストーリー炎の完全攻略ブック
これ一冊ですべてがわかる！ 64+入魂の付録でキノコワールドを完全制覇!!

緊急特別企画

■開発者インタビュー■
## マリオストーリー開発秘話 124
万人のツボにハマる、おもしろさの源を探る

■新作スクープ■
ポケモンスタジアム金銀クリスタル 56
ゲームボーイドラゴンクエストIII そして伝説へ… 58
真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』/『赤の書』 59
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 ～大地の章～（仮題） 60
モンスタータクティクス 61
ロックマンX サイバーミッション 62
ロックマンDASH 63
ジバクくんGB 64
グランディア パラレルトリッパーズ 65

■ゲーム徹底解析■
不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～ 新情報に加えてゲームの序盤を大攻略！ 44
マリオテニス64 勝つためのフォーメーションを大研究 72
コロコロカービィ レベル4～6までをマップ付きで攻略！ 76

■コミック■
ゴレムマイト・アフロ 和六里ハル 110

■強力連載■
新作ゲームクロスレビュー 9月発売の全ゲームをレビュー！ 40
ポケモン金・銀64+放送局 幻のときわたりポケモン・セレビィ徹底解剖 107
バリバリ禁断の秘技 バリバリ『マリオテニス64』特集 122
トライフォースタイムス 謎の巨人、クロックタウンに現る！ 128
カードヒーロー道場 トレーディングカード版を大研究 130
IN STORE NOW 8月22日～9月21日の間に発売されたニンテンドウ64とゲームボーイ、ニンテンドウパワーの全ソフトを紹介 118

■折込み付録■
特製シール ニンテンドーゲームキューブ/ゲームボーイアドバンス/ポケモンスタジアム金銀クリスタル/マリオストーリー/ポケモンでパネポン

■明るいゲーム計画■
ファミ通64÷
全日本若林通信 ……92
バカタール総合研究所 ……94
秘密結社ゲポゲポ団 ……96
ゲエムバカ専門学校 ……98
ゲームコロッセオ ……100
ゲームのハテナ ……102
永田泰大の魂の叫び ……103
真相クンと噂チャン／新・名作伝説 ……104
SOFT Release Schedule ……105
ファミ通協力店リスト ……106

64+ MONTHLY DATA 38
ニンテンドウパワーソフトリスト 116
MONTHLY NEWS & TOPICS 132
DDF 135
From READERs&読者プレゼント 136

ファミ通64+11月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一


発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業局）

発行/株式会社エンターブレイン


© 2000 ENTERBRAIN,INC. 本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

## GAME INDEX


### NINTENDO64

| | |
|---|---|
| WWFレッスルマニア2000 | 114 |
| 現代大戦略 Ultimate War | 71 |
| ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 | 128 |
| どうぶつの森（仮題） | 67 |
| バンジョーとカズーイの大冒険2（仮題） | 66 |
| 不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来！ シレン城！～ | 44 |
| ポケモンスタジアム金銀クリスタル | 56 |
| マリオテニス64 | 72 |
| マリオパーティ3 | 66 |
| ロックマンDASH | 63 |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| Jリーグエキサイトステージ タクティクス | 69 |
| かわいいペットショップ物語2 | 71 |
| 金田一少年の事件簿～10年目の招待状～ | 71 |
| グランディア パラレルトリッパーズ | 65 |
| コマンドマスター | 70 |
| コロコロカービィ | 76/115 |
| ジバクくんGB | 64 |
| シルバニアファミリー2（仮題） | 69 |
| 真・女神転生デビルチルドレン『赤の書』 | 59 |
| 真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』 | 59 |
| ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～大地の章～（仮題） | 60 |
| 伝説のスタフィー（仮題） | 70 |
| とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ | 115 |
| ドラゴンクエストIII | 58 |
| ドラえもんのクイズボーイ | 115 |
| トレード&バトル カードヒーロー | 130 |
| ドンキーコング2001 | 70 |
| ブレイブサーガ 新章アスタリア | 68 |
| ポケットモンスタークリスタル | 56 |
| ポケットモンスター金・銀 | 107 |
| ポケモンでパネポン | 115 |
| マリオテニスGB | 67 |
| 桃太郎伝説1→2 | 68 |
| モンスタータクティクス | 61 |
| ロックマンX サイバーミッション | 62 |

### GAMEBOY ADVANCE

| | |
|---|---|
| 黄金の太陽 | 29 |
| くるくるくるりん | 35 |
| トップギアGT日本選手権（仮題） | 36 |
| ナポレオン | 34 |
| ハテナサテナ | 34 |
| ピノビィーの大冒険 | 32 |
| ぼくは航空管制官（仮題） | 36 |
| マリオカートADVANCE（仮題） | 28 |
| 桃太郎まつり | 35 |
| 森田将棋あどばんす | 36 |
| ロックマンEXE（仮題） | 30 |

### NINTENDO64 DD

| | |
|---|---|
| マリオアーティスト ポリゴンスタジオ | 114 |


PRESENT see P.137 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

NINTENDO64 GAME BOY NINTENDO POWER 64DD は任天堂の登録商標です。

ニンテンドウスペースワールドを翌日に控えた8月24日。会場となる幕張メッセのステージで、任天堂の新製品発表会が開催された。かねてより噂された『ゲームボーイアドバンス』と『モバイルシステムGB』、そして次世代マシン『ニンテンドーゲームキューブ』がついに発表されたのだ。今月の特集は、これらハードの詳細と17万人の観客を集めたショーのレポートをお送りする。

# 特集 ニンテンドウ SPACE WORLD 2000

© 2000 Nintendo

## 任天堂の次世代マシンが幕張に集結！

**Cボタンが
アナログスティックに進化した
コントローラー**

↑↗→ニンテンドウ64で好評の3Dスティックが左側に移動し、コンパクトになったコントローラー。Cボタンユニットがアナログスティックに変更されたほか、使用頻度の高いAボタンを中心に、B、X、Yボタンを配置するなど、細かい改良が加えられている。Zトリガーは右上、Rトリガーの手前へと移動した。

# ニンテンドーゲームキューブ

NINTENDO
GAMECUBE™

**2001年7月**
**発売予定**
**価格未定**

⬅CDシングルと同じ直径8センチのディスクに、1.5ギガバイトもの容量を記録。ゲームキューブのために、松下電器産業と共同で新たに開発されたメディアだ。手軽さを第一に考えている。

⬆サイコロを思わせるゲームキューブのデザイン。手軽に移動できるように、背面には取っ手もつけられた。コントローラーは前面のポートに合計4つまで接続でき、ディスクのセットは上部のフタを開けることで行うようになった。

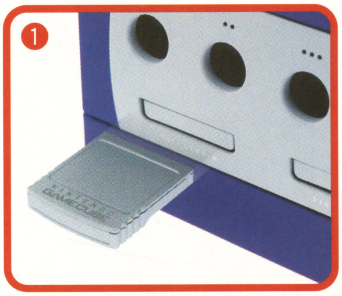
## かつてない最高傑作のテレビゲーム機

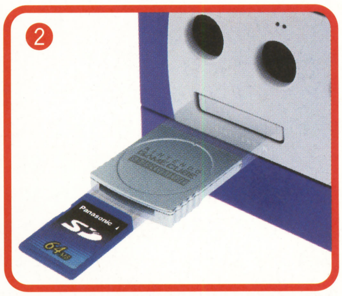
『ニンテンドーゲームキューブ』が目指すものは、ゲームを遊ぶことに焦点を絞った「かつてない最高傑作のテレビゲーム機」。任天堂がこう言い切る背景には、ニンテンドウ64での失敗があったという。卓越した性能を持ちながら、その能力を引き出すのが難しいマシン。クリエーターのアイデアを形にするまえに、プログラム上の多くの障害が立ちはだかってしまうのがニンテンドウ64だった。開発コストの面でも、さまざまな制約があったという。

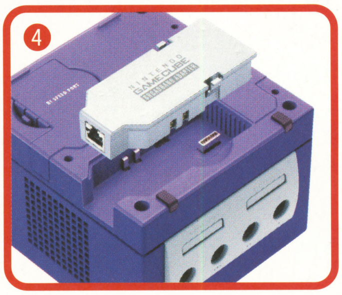
こうした状況を正すために考えられたのが、世界最高水準の性能を実現するとともに、ソフト開発の生産性を向上させること。カタログスペックに記載されるピーク時の性能よりも、つねに安定した状態で高性能を維持できるパワーを最優先に『ニンテンドーゲームキューブ』は開発された。これによりクリエーターの優れたアイデアが、ハード面での制約を気にすることなく実現できるのだ。

一方、ゲームをプレイするユーザーにとっての配慮もなされている。記録メディア自体から見直しをはかり、コンパクトにまとめた本体。振動パックの着脱や電池交換のわずらわしさをなくすため、振動モーターを内蔵し、本体から電源を供給できるようにしたコントローラーなど。すべてが遊びやすさを最優先に考えた結果だ。

任天堂がこれまで築いてきた「プレイヤーが触れる楽しさを実感できる世界」を、さらに押し進めてくれるのが『ニンテンドーゲームキューブ』だろう。来るべき21世紀に向けて、遊びの新時代を切り開いていくマシンが、ついにボクらの前に姿を現したのだ。







❶ゲームデータのセーブには、専用メモリーカードの"デジカード"を使う。4メガビットのフラッシュメモリーを搭載。
❷切手サイズの大容量記録メディア"SDメモリーカード(64メガバイト)"も、"SD-デジカードアダプタ"で使用可能。
❸転送速度56Kbps、V.90対応の"モデムアダプタ"を底面のくぼみにセットすれば、インターネットにも接続できる。
❹ケーブルテレビ回線などの、より高速なネットワークに接続する"ブロードバンドアダプタ"も用意されるという。

## カラーバリエーションは5種類!?

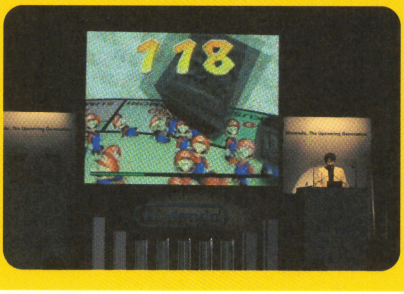
⬅⬉⬆⬈➡発表会で公開された本体カラーは5色。最近のゲームボーイの流れをくむような、ポップな色に仕上がっている。遊びのためのツールらしい、明るく楽しいイメージを追求したのだろう。

## ワイヤレスコントローラもラインアップ

➡オプションで用意されるワイヤレスコントローラの"ウェイブバード"。RF方式を採用したため、10メートル以内ならばどんな方向にコントローラを向けていても、信号が届くという。

## D端子にもいち早く対応

⬅最先端のデジタル放送環境で採用される統一規格のD端子に対応した"デジタルビデオケーブル"。よりクオリティーの高い画像をモニターに出力することが可能になる。




➡宮本茂さんがデモ映像を紹介。マリオのドット絵を構成するブロックから、つぎつぎとマリオが誕生していく『スーパーマリオ128』だ。

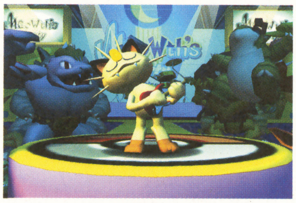
## クリエーターのイメージを形にする

任天堂が世界に誇るゲームクリエーターといえば、『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼルダの伝説』シリーズを手がけた宮本茂だ。その彼が『ニンテンドーゲームキューブ』を紹介する際に、「ウソをつかないハード屋さんが作ったマシン」と形容した。"絵に描いた餅"状態だったこれまでのマシンスペックと違い、誰もが高性能を引き出せるように設計されているというのだ。発表会に間に合わせるため、短期間で仕上げたという『マリオ』や『ゼルダ』のデモ映像のクオリティーの高さが、それを証明しているだろう。

これらのデモを作ったプログラマーの言葉も引用しておきたい。「ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドウ64より、確実にプログラムしやすいです。仕事というよりも、新しいオモチャを与えられて遊びながら作ったという感じです」。

『ニンテンドーゲームキューブ』の心臓部はIBM社、画像を処理するビデオチップはArtX社と共同で開発された。ともに数年前のスーパーコンピューターにも匹敵する性能を持っているが、それがすべてゲームのために設計されたというのが感動的ではないか。この素晴らしい高性能は、クリエーターが夢見、ボクたちがただ唖然とする"新しいゲーム"を生み出すためにだけ用意されたものだ。来年7月の発売時に、どんなゲームが登場するか楽しみにしたい。

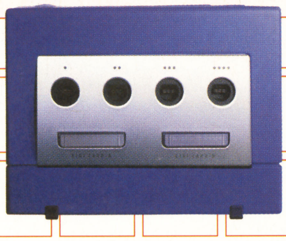
## グラフィックのデモもたくさん公開されたぞ!



⬅⬆⬇何十体ものポケモンたちが登場するテレビアニメのエンディングを、『ゲームキューブ』で再現。プレイヤーの操作に合わせて、なんとニャースがリアルタイムに、さまざまなパフォーマンスを演じてくれた。

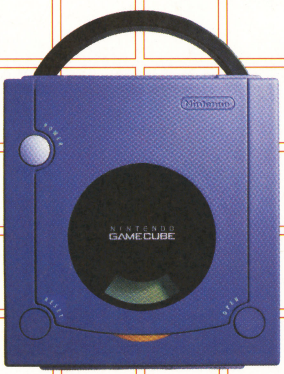
Ⓒ 1995-2000 Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc.

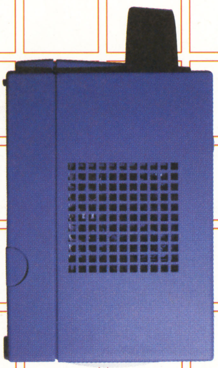
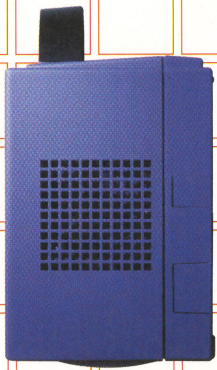
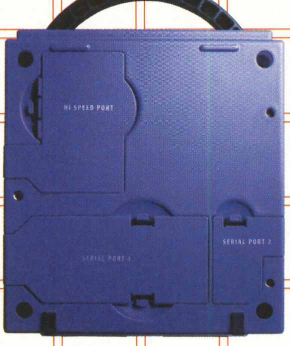
# 6方向どこから見てもキューブは四角いフェース



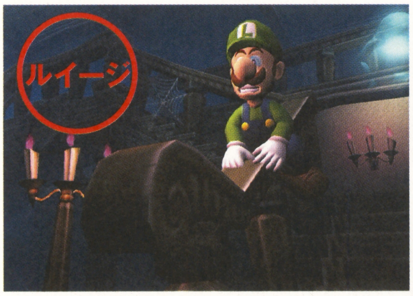
スペック

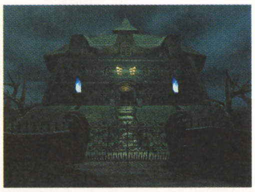
●正式名称/NINTENDO GAMECUBE(ニンテンドー ゲームキューブ)●MPU/IBM Power PC "Gekko"/製造プロセス0.18μ銅配線技術/クロック周波数405MHz/CPU性能925DMips(Dhrystone2.1)/内部データ精度32bit整数&64bit浮動小数点/外部バス バンド幅1.6GB/秒(ピーク・32bitアドレス、64bitデータバス202.5MHz)/内部キャッシュL1:命令32KB、データ32KB(8way)L2:256KB(8way)●システムLSI "Flipper"/製造プロセス0.18μNECDRAM混載/クロック周波数202.5MHz/混載フレームバッファ 約2MB 持続レイテンシ性能5ns(1T-SRAM)/混載テクスチャキャッシュ 約1MB 持続レイテンシ性能5ns(1T-SRAM)//テクスチャReadバンド幅12.8GB/秒(ピーク)/メインメモリ・バンド幅3.2GB/秒(ピーク)/カラー、Zバッファ各々24bit/画像処理機能 フォグ、サブピクセルアンチエイリアシング、HWライト×8、αブレンディング、バーチャルテクスチャ設計、マルチテクスチャマッピング/バンプ/環境マッピング、MIPMAP、True Bilinear Filtering、リアルタイム・テクスチャ解凍(S3TC)など/その他 ディスプレイリスト・リアルタイム圧縮解凍、動き補償機能(以下サウンド関連の機能はすべてシステムLSIに内蔵)/サウンド専用16bit DSP/インストラクションメモリ 8KB RAM+8KB ROM/データメモリ 8KB RAM+8KB ROM/クロック周波数101.25MHz/最大同時発音数 ADPCM:64ch/サンプリング周波数48KHz●システム浮動小数点演算性能13.0GFLOPS(ピーク・MPU、Geometryz Engine、HW Lighting総計)●実力表示性能600万～1200万ポリゴン/秒(実際のゲームを想定した複雑さのモデル及びテクスチャ等での表示性能)●システムメインメモリ 24MB 持続レイテンシ性能10ns以下(1T-SRAM)●Aメモリ16MB(100MHz DRAM)●ディスクドライブ CAV(回転角速度一定)方式/平均アクセスタイム128ms/データ転送速度16Mbps～25Mbps●メディア 松下電器産業 光ディスクテクノロジー/直径8cmディスク/容量 約1.5GB●入出力 コントローラポート×4/デジカードスロット×2/アナログAV出力×1/デジタルAV出力×1/シリアルポート×2/ハイスピードポート×1●使用電源 専用ACアダプタ DC12V×3.5A●本体寸法150mm(W)×110mm(H)×161mm(D)



⬆⬈コントローラとデジカードのスロットが前面、背面にはデジタルとアナログの出力端子がまとめられた。底面のモデムなどをセットするくぼみは、フタで被われ保護されている。

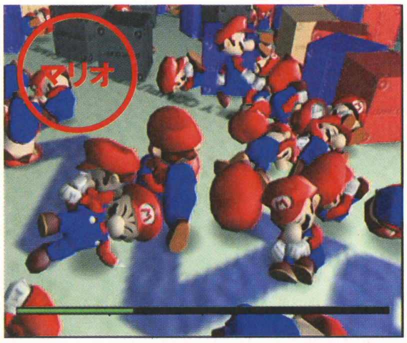


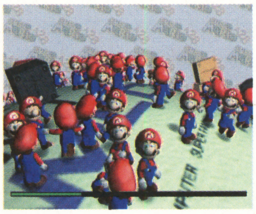
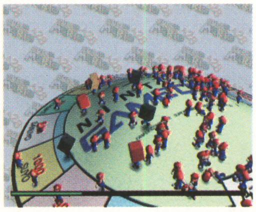


⬆⬈➡幽霊屋敷の中を探検するルイージ。往年のディズニーアニメを思わせるような、滑らかな動きで表情豊かなデモ映像。ムービーではなく、リアルタイムで動くというパフォーマンスの高さは驚異的。

⬆⬈➡おそらく、会場からもっとも大きな拍手が巻き起こったのが『ゼルダの伝説』。どこまでも凛々しいリンクの表情が印象的だ。誰もが『ゲームキューブ』の第1弾ソフトとして遊んでみたいと思っただろう。

⬆SF映画のワンシーンを思わせる『メトロイド』。一瞬で終わってしまったのが残念だ。⬈『ゲームキューブ』のハード面での機能紹介をする、開発責任者の竹田玄洋。会場を埋めつくしたゲーム関係者や報道陣は、多大なる関心をもって彼の説明に聞き入っていた。



⬆⬈➡128人のマリオ誰もが、少しずつ違っているという『スーパーマリオ128』のデモ。画面下の緑色のバーはCPUの使用状態を表しているというが、どんな操作をしてもその値はつねに一定していた。

© 2000 Nintendo

# 全世界で1億台を出荷した携帯ゲーム機の後継マシン

# ゲームボーイアドバンス

## GAME BOY ADVANCE

**2001年**
**3月21日発売予定**
**予価9800円**

**これまでの8ビットから一気に32ビットCPUにパワーアップした心臓部。横長のワイド表示になった液晶画面。初代ゲームボーイの発売から12年を経て、最新のテクノロジーを詰め込んだ『ゲームボーイアドバンス』が登場する。**

## ゲームボーイソフトも遊べるぞ

『ニンテンドーゲームキューブ』以上に、発売を待たれていたのが『ゲームボーイアドバンス』かもしれない。現行のゲームボーイカラーを横向きにしたのとほぼ同じ外形寸法。これまでのゲームボーイソフトがそのまま遊べる上に、スーパーファミコンと同等のグラフィック機能や、それをはるかに上まわるCPUを搭載したマシンが、1万円を切る価格で売り出されるのだから、当然といえば当然か。

新製品発表会で正式にアナウンスされ、スペースワールドの会場に並べられた100台以上の『ゲームボーイアドバンス』には、連日子供たちが殺到。見た目以上に小さく、軽く感じられる本体に触れ、予想以上に美しく動きの滑らかなグラフィックに感動していた。写真の2色のカラーバリエーションのほかにも、ゲームボーイカラーを思わせるクリアパープルなどのスケルトンモデルも展示され、製品の発売時には多くのカラーバリエーションが用意されることをうかがわせてくれた。

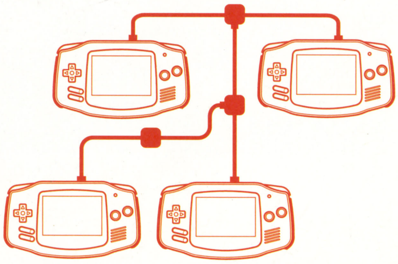
従来のゲームボーイになかった新機能として、最大4台までの接続を可能にした通信ケーブルや、『ニンテンドーゲームキューブ』との接続を可能にするケーブルの存在も発表された。これらの要素により、従来の携帯ゲーム機では予想もつかないような、新しいゲームや、遊び方の可能性が提案されることとなるだろう。

スペック

●正式名称/GAMEBOY ADVANCE（ゲームボーイ アドバンス）●LCD/反射型TFTカラー液晶●画面サイズ/40.8mm×61.2mm●解像度/240×160ドット●表示能力/32000色同時発色●CPU/32bit RISC-CPU+8bit CISC-CPU●メモリ/32KByte WRAM+96KByte VRAM（CPU内蔵）+256KByte WRAM（CPU外部）●サウンド/スピーカー、ステレオヘッドホン端子付●通信機能/ゲームボーイ アドバンス専用、通信ケーブルによる4人までのマルチプレイが可能●使用電源/単3型アルカリ乾電池2本または専用バッテリーパック●電池寿命/単3型アルカリ乾電池：約15時間、専用バッテリーパック：約10時間●消費電力/約0.6W●寸法/縦82mm×横144.5mm×厚さ24.5mm●本体重量/約140g●カートリッジ/最大256Mbit（ゲームボーイ アドバンス専用）、ゲームボーイ、ゲームボーイ カラー対応/専用カートリッジも使用可能

## ケーブルで4台まで接続可能

↓↘ケーブルの中央にある接続ボックスにケーブルを追加することで、最大で4台までの『ゲームボーイアドバンス』をつなぎ、通信対戦などが楽しめるようになる専用通信ケーブル。ソフトによっては、1台の『ゲームボーイアドバンス』にカートリッジを1本セットするだけで、4人で遊ぶことも可能になるという。



# 各部のディテイルはこうなっている

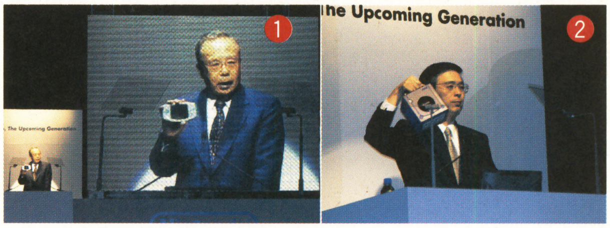
⬅⬋A、Bボタンに加えLRトリガーが追加された本体。裏面の左右が薄くなっているので、持った感触はゲームボーイカラーよりもひとまわり小さい。カートリッジのサイズが横長になったため、スロットの幅は同じだが奥行きは短くなった。従来のソフトは上に半分飛び出してしまう。

## 任天堂新製品発表会レポート

**8/24**
NINTENDO SPACE WORLD 2000

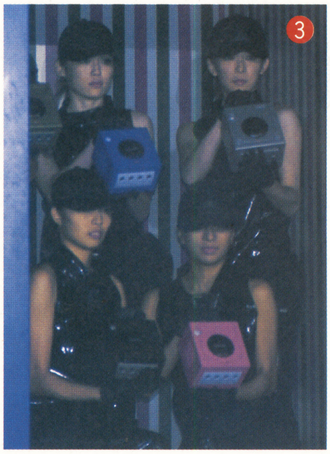
昨年夏のスペースワールドでは、こうした発表会はなかった。任天堂にとって国内ではおそらく初となる大規模な新製品発表会。午後3時半の開始を前にして、会場となった特設ステージは報道関係者でふくれあがった。雑誌、新聞、テレビ局はもとより、海外プレスも数多く目につく。海外での評価も高い任天堂の実力を見せつけられた感じだ。

定時に発表会がスタート。浅田副社長が登場し挨拶をすませたあとで、おもむろにスーツのポケットから『ゲームボーイアドバンス』を取り出した（写真❶）。発売日や価格、同時発売タイトルを10作品用意することが語

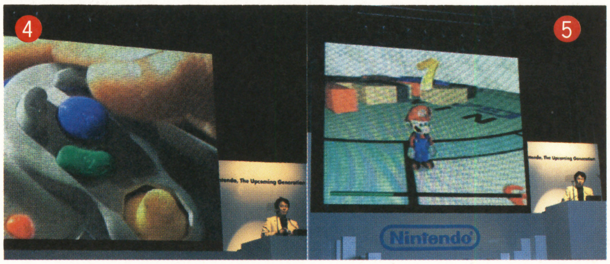



られ、携帯電話と接続する『モバイルアダプタGB』がアナウンスされた。

そして、いよいよメインイベント。「お待たせしました。これが任天堂の21世紀マシンです」という浅田副社長の声とともに、ステージに真っ白いスモークが吹き上がる。霧が晴れると舞台の中央には大きな青いボックス。中から5色の『ニンテンドーゲームキューブ』を携えたモデルの女性が登場した（写真❸）。スクリーンにはリンクやルイージが登場するデモ映像が流され、会場からは大きなどよめきや大歓声がわき上がる。




ステージが一段落すると、総合開発本部の竹田本部長が登場。『ニンテンドーゲームキューブ』を片手に設計コンセプトを紹介（写真❷）。つづいて情報開発部の宮本本部長が、新設計のコントローラーのデモ（写真❹）と、発表会用に制作したという『スーパーマリオ128』のデモ画像（写真❺）などを紹介し、大歓声に包まれながら発表会の幕を閉じた。




## L、Rボタンが追加されたぞ

➡スーパーファミコンのコントローラーに液晶画面を追加。ひとまわり大きくしたのが本体といったイメージ。上部の左右にはL、Rボタンも追加された。

⬉PCM音源もサポート

## ゲームキューブと接続できるのだ！

⬋『ゲームボーイアドバンス』を『ニンテンドーゲームキューブ』に接続し、画面表示つきのコントローラーとして使うことも考えられている。アメリカンフットボールのゲームを、手元の画面で作戦を考えながら進めたり、お互いの配牌を隠しながら進める麻雀ソフトなど、新しいゲームの可能性が開けてきそうだ。

# ゲームボーイにネットワーク機能が追加されるのだ!

# モバイルアダプタGB

モバイルアダプタGB

## 2000年 12月14日発売予定 予価5800円

国内で6000万台といわれる携帯電話やPHSと、ゲームボーイを接続する『モバイルアダプタGB』が登場する。ゲームのデータを交換するだけでなく、電子メールやインターネットを使った遊びにまで、可能性が広がる。

スペック

●正式名称/モバイルアダプタGB●寸法/78mm(W)×33mm(D)×17mm(H)●ケーブルを含む全長/720mm●本体重量/約50g●対応ゲーム機/ゲームボーイカラー及びゲームボーイアドバンス●対応携帯電話(PDC)/NTTドコモ、au、J-PHONE、他(9.6Kbps)●対応PHS/DDIポケット(32Kbps)●内蔵プロトコル/TCP/IP、PPP、UDP、DNS●電池/不要（ゲームボーイ側から電力供給）●消費電力/10mW（待機時）、70mW（ゲームボーイカラー：通信時）、65mW（ゲームボーイアドバンス：通信時）●使用可能時間/連続通信15時間以上（ゲームボーイカラー、アルカリ乾電池利用時）●備考/モバイルスターターカートリッジ（仮称）同梱。モバイルスターターカートリッジ（仮称）では“eメール機能”、“ブラウザー機能”、“ヘルプ機能”の利用が可能。cdmaOne、PHS（NTTドコモ、アステル）についての対応は未定。

## 世界最小の通信端末が誕生!?

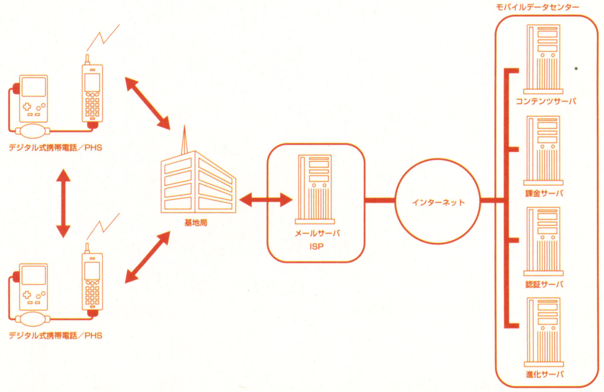
パソコンを使ったゲームではネットワーク対応ということが常識になりつつある現在、携帯ゲーム機にも同様の機能が求められている。『モバイルアダプタGB』は、『ゲームボーイカラー』と来年3月に発売される『ゲームボーイアドバンス』の拡張コネクタに接続し、電話回線を使って情報のやりとりを可能にするものだ。

これまで通信ケーブルを使って行っていたゲームデータの交換や通信対戦を、電話を使ってプレイするという使い方はもちろん、専用のモバイルデータセンターにアクセスして、さまざまなデータを引き出すことも可能になる。これまではパソコンや専用の通信端末などでしか実現できなかった、インターネットのホームページへの接続や、電子メールのやりとりもできるようになるぞ。ボクらがもっとも親しんだ携帯ゲーム機が、ネットワークの端末機になるなんて、なんとも驚くべきことが実現するわけだ。

もちろん『モバイルアダプタGB』に対応したゲームソフトも開発が進められている。ハードと同時に発売される予定の『ポケットモンスタークリスタル（仮称）』をはじめとして、通信という仕掛けを最大限に活用した、これまでの常識を破るようなソフトが登場することだろう。さらに『ゲームボーイアドバンス』専用で通信機能に対応したソフトが、どんな形で登場するか楽しみにしていよう。

## モバイルの仕組みはこんな感じ

⬇下の図の基地局というのは『モバイルアダプタGB』で電話をかけるアクセス先。全国にどれだけの数が用意されるかは、まだ明かされていない。その横のメールサーバというのが、電子メールを送信したり受信したりするための仕組み。さらにそのさきにあるモバイルデータセンターに、さまざまな情報やデータが保存されることになる。ユーザーはここにアクセスして、ゲーム情報を得たりゲームをダウンロードしたりできるようになるのだ。ゲームボーイを使って自分だけのホームページをつくるなんてことも、いずれは可能になるのかもしれないね。



# モバイルスターターカートリッジ(仮称)でインターネットに接続しよう

⬆『モバイルアダプタGB』に同梱される『モバイルスターターカートリッジ』。この中にホームページを閲覧したり、電子メールのやりとりをするための基本ソフトが、書き込まれている。

⬆インターネットのホームページを見るためのソフト画面。何度もくり返し見るお気に入りのページは、“ブックマーク”に記録しておこう。

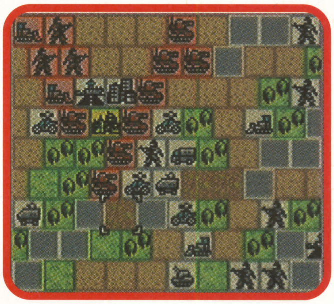
⬆電子メールのメニュー画面。項目を選んで操作していくだけで、簡単にメールが送れそうだ。自分で新たに設定をする必要もなさそうだね。

## 同時発売は『ポケモンクリスタル』

ハードの発売に合わせて登場する第1弾ソフトは『ポケットモンスタークリスタル(仮称)』になることが正式に発表された。ゲームのシステムやストーリーは『ポケモン金・銀』と大きな変化はないというが、『モバイルアダプタGB』に対応することで、ポケモン交換の機能がパワーアップ。ケーブルだけでなく、電話を使って遠くの友だちともポケモン交換ができるようになったのだ。さらにモバイル通信だけでしか体験できない“なぞのタマゴ”が出現するなど、さらにポケモンワールドが広がっているのだ。予価3800円で、『モバイルアダプタGB』と同じ12月14日に発売される予定だ。

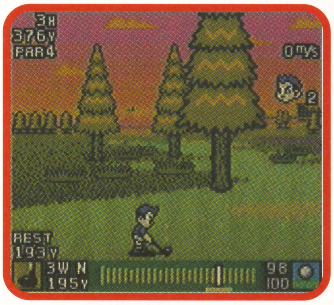
### ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス

⬇お互いに陣地を奪いあうウォーゲームは、コンピューターを相手にするより、友だちを相手にしたほうが盛り上がるよね。



### ポケットモンスタークリスタル(仮称)

⬆家が遠くの友だちでも『モバイルアダプタGB』があれば、いつでも交換できる。送られてきたポケモンをかわいがってあげよう。



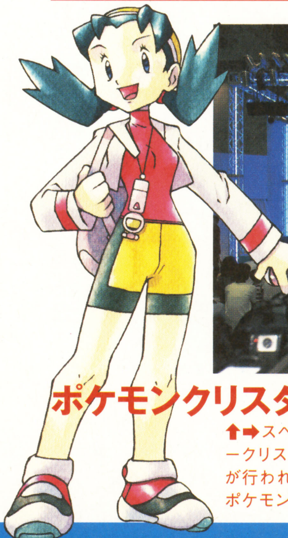

### モバイルゴルフ

⬉開発しているのは『マリオゴルフ』をつくったキャメロット。きっとモバイルならではの仕掛けがいっぱいほどこされるんだろうね。

### そのほかの発売予定ソフト

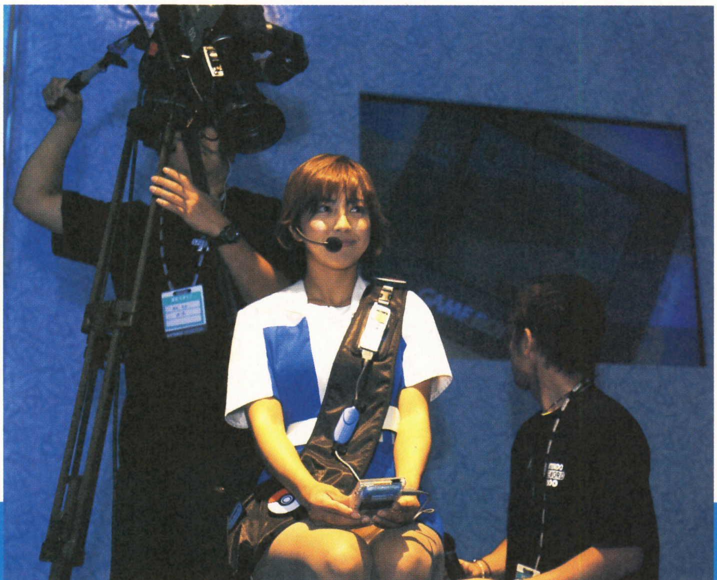
### beatmaniaGB ネットジャム

### ミニゲームはじめました



## ポケモンクリスタルのイベントは連日超満員

⬆➡スペースワールドの会場では、実際に『ポケットモンスタークリスタル(仮称)』と『モバイルアダプタGB』を使ったデモが行われた。ステージの右と左に分かれ、携帯電話を使ったポケモン交換が、大観衆の前で見事に実現していたのだ。



任天堂　取締役　情報開発本部部長

# 宮本茂氏 次世代機を熱く語る!!

**宮本茂（みやもと・しげる）**
ゲーム界のカリスマ的スーパーゲームデザイナー。『マリオ』『ゼルダ』シリーズほか、ヒット作、国内外の受賞作多数。1952年京都府生まれ。

**衝撃の新製品発表会から一夜明けて、スペースワールドの初日。宮本茂氏の共同インタビューが行われた。ハード開発者として、ソフトクリエーターとして、次世代機をどう位置づけているのかを、熱く語ったぞ。**

——昨日ニンテンドーゲームキューブが発表になったんですが、どういったユーザー層をターゲットに想定されているんでしょうか？

**宮本**　そうですねえ。僕がどこまでお答えできるかわかりませんが、やっぱりあの機械を誰がどんなふうに使うかを、いちばんに考えています。当然、うちの会社の開発者のほとんどはコアなゲームユーザーですから、そういうひとたちの意見をぜんぜん無視したわけじゃないんですけど、できるだけ多くの人に使ってもらえるように心がけています。コントローラーもそうなんですけど、複雑にはなってるけども単純さをそのなかに残したい。むしろメインにしたい、というように設計しています。これから5年以上使っていくハードなわけですから、世代も変わるし、**やっぱり家族に支持される機械になってほしいなと。**

——ではニンテンドウ64のユーザーをそのまま、引き継ぐ形になるんでしょうか？

**宮本**　もっと広げたいと思いますね。うん。

——デザインを見ると、若い層にアプローチされているようにも感じたんですが……。

**宮本**　いや、けっこう……あれは大人が見ても安心なデザインやと思うんですけどね（笑）

——ニンテンドウ64が出たときに、スーパーファミコンよりもこんなに楽しいっていうのがすごくわかりやすかったと思うんです。マリオが自由に3D空間を歩き回れて。では今度64からゲームキューブに移ると、子供たちにゲームがどう変わると、伝えればいいでしょう？

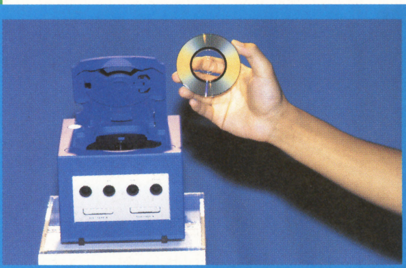
**宮本**　昨日お見せしたように、圧倒的なメリットはあると思うんですよね。それがどんな新しいゲームにつながっていくか僕らはまだ限定できないんですけども。やっぱりファミコンからスーパーファミコンに進化したときと、スーパーファミコンから64に変わったときというのは明らかに違いますよね。今度のゲームキューブっていう機械は、64をファミコンとすれば、スーパーファミコンにあたるものと考えてください。おそらくファミコンがスーパーファミコンに移ったときの進化よりも、3Dでものを作るうえでは、飛躍的に進化した機械やと。まあ、何を作るかは、これからソフト屋さんしだいなので限定できないですけど、そういうふうに理解してください。

——宮本さんご自身は、クリエーターとしてどんなソフトを作ろうと思っていますか？

**宮本**　あ……、今日はね、広報が止めることになってるんです。それはまだだめですって（笑）。いや、ほっとくとしゃべりますんで（笑）。いまのユーザーって**ゲームに退屈してる**と思うんですよ。というのは、作ってるほうも退屈してるから。やっぱり作ってるほうは最低退屈せずにやりたいなっていう気持ちがいちばんある。で、いまその手ごたえをかなり持ってます。昨日のデモ映像を、「こんなん作ってたら、ゲームの開発遅れますよ」とか言われながらゲームの開発と並行して作ったんですけど、みんなそれが楽しそうなので、これからも非常に楽しみですね。わりといつも、ハード屋さんの悪口とか、ツールの不備とか、体制が悪いとか言うんですが、今回は批判的なことを言ってた人が、すっかり黙って黙々と物作りをしている。きっと**現場が元気なんで、なんか新しいものは出てくる**でしょう。

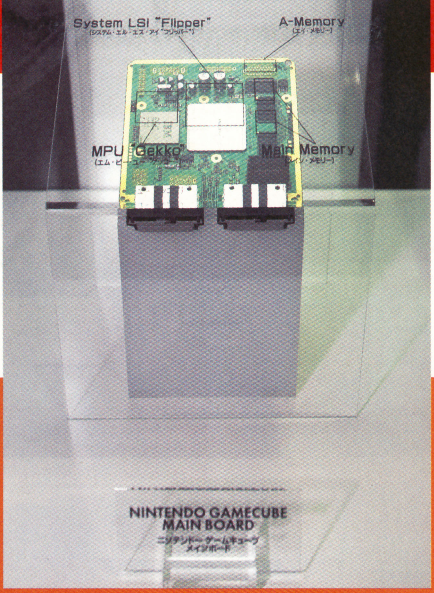
——具体的なタイトルは何かありますか？

**宮本**　今回、ゲームの内容がわかるものは出すなって言われてね（笑）。いちばんメインでやってるソフトの画像は、出してないんですよ。あまり数字とかね、具体的なディテールは、今回はできるだけ言わないほうが……。



←ゲームキューブと、独自の8センチディスクメディア。手のひらにすっぽり納まる小ささだ。

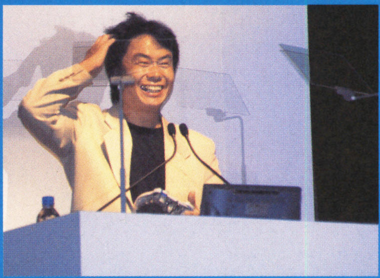
マリオが128人動いてたっていうのだけ覚えてもらったらいいっていうのが今回の発表なんで。
——昨日、来年7月にハードと同時に発売されるソフトが5本と発表されていたのですが、そのうち宮本さんが関わっていらっしゃるのは何本ですか？
**宮本**　**5本**（笑）。あ、5本なのか、6本なのか、4本なのかよくわからないですけど、いちおう全部膝元でやってるのでそれくらいあります。
——その中でもとくに深く関わってらっしゃるのは？
**宮本**　とくに深くねえ。どれくらいハンコ押しの仕事が減るかっちゅう（笑）。昨日のデモくらいは関わります、ひとつは絶対に。ソフトに関しては、来年5月のE3（アメリカで開催される世界最大のゲームショー）で正式に発表しますよ。
——ニンテンドーゲームキューブは、作りやすいハードだということなんですが、具体的にどのあたりが作りやすいんでしょうか？
**宮本**　あんまり詳しくしゃべると、X-BOXが仕様変更してきたら困るんで（笑）。
——（笑）
**宮本**　言い出すと、きりがないくらいいっぱいある。どんなに高速なCPUであっても、同時に音を鳴らし、絵を出し、ゲームを動かしていけば、処理速度の取り合いがおきてしまう。それはメモリーの取り合いと同じようにね。瞬間的に何億ポリゴンを表示できても、ちょっとCPUに仕事が重なるとほかの仕事を休んじゃう。そこで、今回は仕事をきれいにチップごとに分担したんですよ。ひょっとすると今回のハードは、"Gekko"（IBMが開発したゲームキューブ搭載のカスタムチップ）などのCPUの数値だけを見ると、来年にはもう最先端でなくなっているかもしれない。未来の物と比べたら、先端ではないですよね。ところがバランス全体を見てみると、これから**数年後まで最先端**やと思う。いまあるほかのゲーム機で、昨日のマリオ128の絵を出せるのは皆無です。おそらく**数千万円のワークステーションクラスの絵が出てたと思う**んですけれど。だから、僕らはCPUの速度などを気にしないで作れる。しかも、"ゲーム機の価格"で売れる。コンセプトとして、ゲームを遊ぶための機械を設計しているとスタッフがみんな思っている。確かに、スペックだけを見たら、これはマルチメディアマシンですよ。たいがいのことはできるようになってるもん。けれど、「できます」って言ってるだけで、「**やっぱりおもしろいゲームを作りましょうよ」っていうハードです**。よろしく。はい（笑）。
——すでに、サードパーティーにも開発ツールが届いているんでしょうか？
**宮本**　9月のしかるべきころから、案内させていただきます。昨日の発表会を出発点としてやりますんで、来年に入ればかなりの人にまで届いてるとは思います。開発ツールってデザイナーのひとりひとりにほしいんですよ。うちなんかでも十分じゃないんです。1チームに50人いたら、50台欲しい。ツールって言うのは、加速度的にできあがっていきますから、年内は順次広げていく感じです。大丈夫ですよ、もうチップは動いていて、僕ら使ってはいますから。
——やはり安く開発できるんでしょうか？
**宮本**　安いと思いますよ。ええ、開発機材も、いままでのうちのツールなかではいちばん安いと思います。基本的には**開発コストはニンテンドウ64の10分の1くらい**になってると思います。すごいドンブリですけど（笑）。
——今回、メディアに独自のフォーマットの8センチディスクを採用されたのはなぜでしょうか？



⬆発表会で公開された、ゲームキューブの心臓部である、メインボード。システムLSI "Flipper"、MPU "Gekko" A-メモリー、メインメモリーの4つが見て取れる。

**宮本**　これについては、21世紀の家庭用テレビゲームがどうあるべきか、さんざん議論を重ねました。家の中で自由に持ち運べて、しかも子供が使うわけですから、少々蹴られても大丈夫であるかとか。そして、ゲームという物を純粋に考えた結果、フルサイズのDVDが本当に必要なのかというところで、我々が向かうべき道はそうではないと。**8センチディスクだって、190本『スーパーマリオ64』が入る**わけだから、それを超えるものはいま必要ないだろう。まあ、あえて作ろうとするんだったら、しょうがなかったら2枚使えばいい。それから、やはりコピープロテクトは深刻な問題で、もう数年後にはDVD-R（データを書き込めるDVDのこと）は当たり前になっているだろうと。いまだって欧州では、CD-Rにコピーされたプレイステーションのソフトが、市場を崩壊させているのが現状ですから。
——ほかのゲーム機のように、映画や音楽が聞けないことについては？
**宮本**　**映画観られるとゲームしてもらえないからね（笑）**。いや、深い意味はないですけれど。いいじゃないですか、メディアはメディアなんで、なかで動くソフトが大事。残り少ない地球の資源は1センチでも短いほうが守られる、ちゃうか（笑）。あんまり大きくすると、待ち時間が増えるばっかりなんですよ。ひどいですよね、最近の高性能機の、ゲーム始まるまでの時間。CDでみんなが大目にみてくれたと思って、さらにエスカレートしてて。うちも今度そうなりますけどね（笑）。やっぱりそういう配慮はしたいな、と。
——いままでのROMカセットから離れられて、開発に不安はありませんでしたか？
**宮本**　うん、やっぱりありますよ。けれどかなり解消できる方法も見つかっていますし。それと僕が光メディアに関していちばん心配だと昔から言ってたのは、本体のRAMの大きさですよね、ワンロードで動かせる。で、今回ゲームキューブで光メディアに踏み切ったのは、それなりのことができる容量が本体の中に確保できたから。あとはいかにロードを速くするかという部分で、これはいろいろノウハウを積み上げていますし、まあなんとかなると思います。
——ソフトの値段は、いくらぐらいになるんでしょう？
**宮本**　もともとが、タダ同然のメディアなんで、その価格が跳ね上がるような価値のあるソフトを作りたいと思っています。ホントに。ビジネスってそういうもんやと思うんですよ。いちばん怖いのは、各メーカーが価格競争をして、ハードもソフトも値下げして、全部の会社が潰れるようなことにならないように。ダメですよ、1900円なんてソフト売ってたら潰れますよ、みんな。逆に、1900円くらいで売って儲かるソフトのアイデアを見出せばいいんですけどね。本当に純粋に、ソフトそのものの価値でビジネスができるようにしたい。だから、お父さんにソフトを買わせたいです。子供に2900円のソフトを買ってあげるのは嫌やけど、いっしょに遊ぶのなら10000円出してもいいって、僕は思います。『サンバ DE アミーゴ』がいまのところ最高のソフトです（笑）。
——ゲームボーイアドバンスと接続することも発表されましたが、これについてはどうお考えですか？
**宮本**　64を作ったときにゲームボーイがすでに市場にありましたからね。何とかそのほかにも、任天堂のハードをつないで別の遊びの可能性がないか、商品構想をいっぱい計画してきましたが、やっぱりすべてがあとづけなんですよね。**今回ゲームキューブとアドバンスは同時に設計していました**。その影響もあってアドバンスは延びてしまったんですけども（笑）、やっぱり仕切り直してでも、もう1度、広がったり、つながっていくっていうコンセプトが、きちっと理にかなうように設計しようと。**ファミリーで任天堂の商品を持ってると、新しい遊びに出会える可能性がある**っていう部分をいまやろうとしています。
——来年ゲームキューブが出ると、ニンテンドウ64はどうなるんでしょうか？
**宮本**　「ゲームキューブが出ました。じゃあ64やめます」っていうのは絶対しません。実際のところ、このあいだ64のいちばん大きいソフトを、断腸の思いで諦めましたけれど（糸井重里氏原案脚本の『MOTHER3』のこと）、まだまだいろいろ課題はあります。ただ、すべてのソフト開発者が、みんないっせいに最先端のマシンを買って作ることはできないわけですから。ちゃんと棲み分けはされると思うんです。いまだにスーパーファミコンで遊んでる子がたくさんいるのをぼくは知ってますし。そんなに気にしてないです。いま市場にいろんなカセットがありますから、まだまだ新作も出ますし、大丈夫だと思うんですけどね。
——ゲームキューブはファミコン、スーパーファミコンのような、インパクトのある家庭用ゲーム機のスタンダードマシンになるんでしょうか？
**宮本**　うーん、難しいですね。64でいろいろ仕掛けていこうとしたけど、やっぱりパワーに関しては、少し限界があった。そこで64で足りなかった部分を今回飛躍的に解消したハードなので、あとはもうソフト屋さんがどれだけ仕事をするか。つまり、これから僕らがどれだけがんばって、どれだけ働くかっていうことにかかってくると思います。それしだいで、**スーパーファミコン以上のハードになるとぼくは思います**。家に1台置いといたほうが得なハードっていうふうにしたいですね。

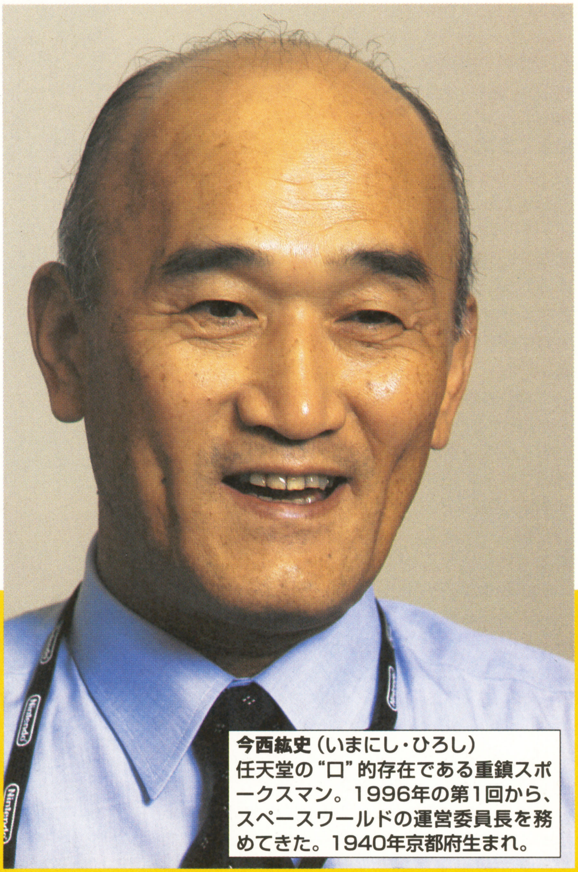
（8月25日　ニンテンドウスペースワールド2000にて）


⬅発表会での宮本氏。新しいおもちゃを買ってもらった子供のように、うれしそうにゲームキューブを説明していたのが印象的だった。

### 任天堂　取締役　広報室室長

# 今西紘史氏に21世紀の任天堂を聞く!!

**スペースワールドの運営委員長でもある、広報室長の今西氏に、21世紀の任天堂の基本方針について聞いてみた。なるほど、だからあの新ハードなのか、と読めばきっと納得だ。**



**今西紘史**（いまにし・ひろし）
任天堂の"口"的存在である重鎮スポークスマン。1996年の第1回から、スペースワールドの運営委員長を務めてきた。1940年京都府生まれ。

――まずは、8月24日に行われた新製品発表会について、どのような感想を持たれましたか？　とても感動的なショーだったのですが。

**今西**　ああいう大規模な発表を行うのは初めてでしたから心配もしていたんですが、私自身も感動的な気分でしたね。とくに演出に凝ったつもりもないですが、みなさん盛り上げてくださって。あとで聞く評価、書かれた物などを見ますと、効果満点であったように受け取れました。非常にありがたかったです。

――とくに今回は、任天堂がゲームを創っていくということに"本気"であることを強く感じたのですが、21世紀もやはりこの方針で進まれるのでしょうか？

**今西**　これはまったく変わりません。もともと当社の基本方針はずっと変わっていないので、**まさにゲーム一本を、本業でやってきましたから。**

――他社の次世代ハードが、ネットにつなげたりDVDが見れたりと、だんだんマルチメディア化に向かっていますが、その方向は考えなかったのでしょうか？

**今西**　当然こういった時代ですから、選択肢として、通信ネットワークやらいろいろな面に対応できるような準備はしています。ただし、それらはゲームを前提とした物であって、映画とか音楽とか、ほかの情報のための物ではないですから。まずは、ゲームありき。ゲームをよりおもしろくするための、トリガーを起こす手段として、ネットワークなども使えるようにしておく。**クリエイターの選択肢を広げる環境は全部用意したい**と思います。まずは、そこからの発車ですから。

――ニンテンドーゲームキューブが、その中心となるわけですね。

**今西**　本当に、ゲーム専用機として十分な力を持っていますね。ゲームボーイアドバンスを液晶画面つきのコントローラーにできると発表会で言ってましたが、ほかにもいろいろなリンク、連動ができるようです。閉じていない世界というか完全にパッケージ化はせずに発売して、みなさんの参加によってどんどんゲームが完成していくとかね。機械の能力からすると、そういう世界も実現できるんじゃないかと。新しいジャンルに挑戦しないと、ユーザーは常に目新しさを求めますから。

――かなりソフトを作りやすいハードだと、宮本さんもおっしゃっていましたが。

**今西**　そうですね。ニンテンドウ64を究極のゲーム機と言ったこともあったんですが（苦笑）、やはり反省をふまえて、作りやすい環境を整備できたと思いますね。発表会で宮本が動かした128人マリオのアレにしても、「こんなんできたらいいなー」言うて、シナリオ書いたら、「かなり思いどおりにできてきたので、本人もびっくりした」って言うてました（笑）。

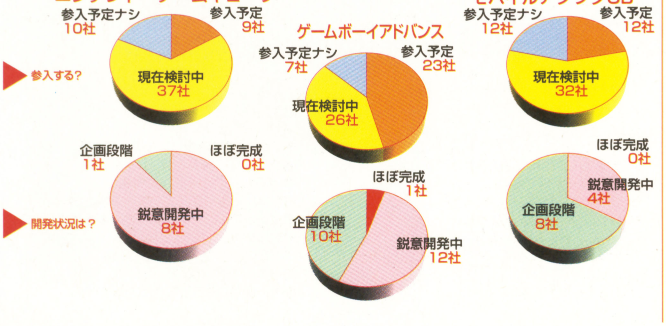
――宮本さん、うれしそうに説明されてましたね。

**今西**　作った者も、本当に楽しく作れたって言ってましたよね。それだけ作りやすい、ということでしょう。僕も、

## 緊急メーカーアンケート

今回発表された3つの新ハードを、ソフトを制作する各メーカーはどう見ているか調べるため、緊急アンケートを実施！　ニンテンドウ64や、ゲームボーイ用ソフトを開発しているメーカー56社から回答をいただいた。参入予定や開発状況、気になる価格、発売時期、さらにそれぞれのハードのどんなポイントに関心があるかを聞いてみたぞ。

### 1.それぞれのハードに参入しますか？　参入するとしたらどのくらい開発は進んでいますか？




### 2.ゲームキューブの本体価格はいくらくらいになると思いますか？

| | |
|---|---|
| 15000円未満 | 1社 |
| ～20000円未満 | 9社 |
| ～25000円未満 | 6社 |
| ～30000円未満 | 17社 |
| ～35000円未満 | 3社 |
| 35000円以上 | 8社 |
| わからない | 12社 |

### 3.発売から1年後には何台くらい売れていると思いますか？

ゲームキューブ

| | |
|---|---|
| 30万台未満 | 2社 |
| 31～80万台 | 7社 |
| 81～100万台 | 3社 |
| 101～150万台 | 8社 |
| 151～200万台 | 22社 |
| 201～300万台 | 5社 |
| 301～400万台 | 2社 |
| 401～500万台 | 1社 |
| 501万台以上 | 0社 |
| ノーコメント | 6社 |

ゲームボーイアドバンス

| | |
|---|---|
| 30万台未満 | 2社 |
| 31～80万台 | 1社 |
| 81～100万台 | 2社 |
| 101～150万台 | 6社 |
| 151～200万台 | 14社 |
| 201～300万台 | 10社 |
| 301～400万台 | 9社 |
| 401～500万台 | 4社 |
| 501万台以上 | 4社 |
| ノーコメント | 6社 |

モバイルアダプタGB

| | |
|---|---|
| 30万台未満 | 13社 |
| 31～80万台 | 15社 |
| 81～100万台 | 9社 |
| 101～150万台 | 6社 |
| 151～200万台 | 1社 |
| 201～300万台 | 1社 |
| 301～400万台 | 0社 |
| 401～500万台 | 1社 |
| 501万台以上 | 0社 |
| ノーコメント | 10社 |

インタビュー

見ていてわかりやすかったですから。

——今回、初めてROMカセットでなくディスク、それも8センチディスクという新しいメディアを採用されましたが、なぜなのでしょうか？

**今西**　そうですね。開発部の竹田も言っていましたが、今後いろいろなハードとの融合、結合していくときに非常に最適なメディアになっていくんじゃないでしょうか。リンク、連動する部分で橋渡しとなるメディアの役割を果たすんじゃないかと思いますけれど。カセットは、ハードの機能拡張を助けるという意味でも、非常にすばらしいメディアだったんですが、どうしても値段がなかなか下がらない。注文しても時間もかかる。そういった面の問題解決の手段としても新しいメディアの採用に踏み切りました。ただ怖かったのは、セキュリティー、コピーの問題でしたが、そこは松下電器さんが技術を持っておられるということで信頼してお願いしました。

——では、ソフト、そしてニンテンドーゲームキューブ本体の価格はどのくらいになるんでしょうか？

**今西**　それはわかりません。本体価格は安いにこしたことはない。子供たちの手の届く範囲で。ただ損してまでハードを売ることはないんでね。任天堂としては。ソフトは、我々は情報を売って商売をしていますから、情報の価値を下げることはない。それをすると、自分たちを否定することになってしまいますから。

——いまお話の出た松下電器さんから、ゲームキューブのソフトが動くハードが出る可能性は？　昨年の仮称ドルフィンの発表時には、DVDも見られるハードを出すような話もありましたが。

**今西**　それは考えられますね。どういうものを想定されているのかはわかりませんけれども。これから松下さんからもいろいろなシステムが出てくるでしょうから、我々のソフトも利用していただける、ということも考えられます。順調に開発は進んでいると聞いていますから、**同時発売もある**かもしれないですよね。

——意地悪な質問で恐縮なのですが、本当に来年7月に出るんでしょうか？

**今西**　**出ると、確信しています。**

——第1作はやはりマリオ？

**今西**　それはまったくわからない。何作か開発しているようですが、順番はわかりませんから。**10数社で走っている**とは聞いていますけれども。

——それはサードパーティーでですか？

**今西**　いや、発表会でも出ましたが、レア社とかセカンドパーティーで。サードパーティには9月ごろからご希望のところがあれば、ツールをお渡ししていくと思います。誰にでも、というわけにはいかないでしょうけれども。技術的に高い質のゲームが作れるところにまず参加していただく。（ニンテンドウ64のように）少数精鋭とか、今度は多作主義でとかは一切考えていない。ただ、どうしても質にこだわらないとダメだと、（質が低いと）長続きしないということは変わりませんから。

——実際に触れるのは、いつごろに？

**今西**　来年5月のE3ですね。それまでは情報を小出しにしない。我々もいろいろ（まねされて）ひどい目にあっていますから。

——来年のスペースワールドは発売後ですね。

**今西**　そうですね。ずらーっとソフトが並ぶでしょう。

——携帯ゲーム機のゲームボーイアドバンスについては、どのようにお考えですか？

**今西**　こちらはね。なんだか安心路線ですね（笑）。確実に成果が上がる商品という自信がありますから。

——発売日が年末から来年3月に延びましたが。

**今西**　今年の年末の課題は、いかにゲームボーイを確保するか、ですよ。ヨーロッパはものすごいポケモンブームで、アメリカもこの10月に『ポケモン金・銀』が出れば、ワーッと盛り上がる。日本でも年末年始は品不足が予想される。そんな中で、ちょぼちょぼゲームボーイアドバンスを製造するというのは、戦略としてまずい。発売時には、100万台を供給できる状態にして、初めて発売、となるでしょう。

——初回出荷は何万台くらいでしょうか？

**今西**　それはわかりませんが、3月21日の**発売日から10日間で100万台**は出荷したいと思います。

——ソフトメーカーさんの反応はいかがですか？

**今西**　いやもう、みなさんわかっていらして、作るほうを一生懸命されてるんじゃないですか。もう、**50数社と契約を済ませた**と聞いてます。なんだか、ファミコンからスーパーファミコンに移行した時期みたいですね。ワーッと入ってこられて。あのときはファミコンの、今回はゲームボーイの資産があるから、これはもう絶対売れるんだ、と入ってこられて。

——では、モバイルシステムGBについては、どう見ていらっしゃるでしょうか？

**今西**　さきほどの閉じていない世界という流れからしても、通信は避けて通れないものだと思っています。ただ、最初に普及させるのが難しいので、まずは『ポケモンクリスタル』で広げようと始めました。普及すれば、いろいろしかけもできると思うんですが。クリエーターには、ソフト次第でさまざま手段や選択肢を用意しています。ただ、（ソフトだけではなく）サーバーの能力もありますから、慎重に進めないといけない。

——どうしても電話代がネックになりますね。

**今西**　だからもうなるべく電話代がかからない、つなぎっぱなしにしないソフトを心がけています。

——ゲームキューブやゲームボーイアドバンスなど任天堂のメインターゲットはやはり子供、なのでしょうか？

**今西**　そう言われることは多いんですが、我々はターゲットを区切っていません。やはり**ファミリーを対象にやってきました**から。確かに、いちばん最初にセンスでゲームを評価するのは子供でしょう。彼らは、セールストークでは騙されません。表現力もお金もまだないけれど……。おそれていると同時に信頼していますね。彼らに、おもしろい物をいかに届けるか、いわゆる健全なおもしろさですけれど。それにつきるんですね。僕はテレビゲームはなくならないと思っています。パソコンに食われる、今度はiモードにやれられると、任天堂危機説は絶えずありましたけれど、実際はいまどうなんか。やはり**ゲーム専用機路線**をとっていっても大丈夫だと思いますし、ゲーム業界を伸ばしていきたいですね。

——確かに、スペースワールドの子供たちを見ていると、それが正しいと思いますね。

**今西**　ありがたいことですね。もう、本当に生き生きとしていますから。今回は、初めて新入社員を全部運営スタッフに入れたんです。いちばんいい社員教育になるんじゃないかと。誰を相手に、我々がビジネスをしているかを、肌で感じるいい機会になったと思いますよ。まぁ、**我々は自然体でいる**ので、これからもこの形で行きたいですね。

（8月27日　ニンテンドウスペースワールド2000にて）

➡ゲームを楽しむ子供たちと、それを優しく見つめるスタッフ。

アンケート

## 4.それぞれについて注目している点はどこですか？（複数選択可）

ゲームキューブ

| | |
|---|---|
| ▶グラフィック性能 | 27社 |
| ▶CPUの性能 | 26社 |
| ▶本体デザイン | 18社 |
| ▶コントローラー | 21社 |
| ▶通信機能の拡張性 | 12社 |
| ▶サウンド | 6社 |

ゲームボーイアドバンス

| | |
|---|---|
| ▶グラフィック性能 | 37社 |
| ▶CPUの性能 | 24社 |
| ▶本体デザイン | 6社 |
| ▶コントローラー | 4社 |
| ▶通信機能の拡張性 | 16社 |
| ▶サウンド | 7社 |
| ▶下位互換性 | 24社 |

モバイルアダプタGB

| | |
|---|---|
| ▶コントローラー | 1社 |
| ▶通信機能の拡張性 | 30社 |
| ▶下位互換性 | 1社 |

## 5.気に入っている点○、気に入らなかった点×はどこですか？

ゲームキューブの○

○本体デザイン（スマートなおもちゃ箱、小さく軽い、取っ手）／○CPUの処理能力（高い性能、ピーク時でなく常用域での性能を重視、安定性）／○グラフィックの美しさ、動き／○開発のしやすさ／○ゲーム専用機というコンセプト／○コントローラー（すぐれた操作性、振動装置内蔵、ワイヤレスもある）／○メディアに8センチディスクを採用／○拡張性（通信、D端子、ゲームボーイアドバンスをコントローラーにできる）

ゲームキューブの×

×本体デザイン（形、大きさ、厚み）／×後発の割にスペックが低い／×CDが聞けない、DVDが見れない／×コントローラー（ダサい、本体とギャップ）／×64ソフトとの連動がない／×名前が悪い／×通信がアクセサリーだった／×ハードばかりでソフトが見えない

ゲームボーイアドバンスの○

○デザイン／○グラフィックの美しさ／○携帯性(軽い、薄い）／○大きな画面／○下位互換性／○価格の安さ／○ブランドの安心感／○CPUの性能／○拡張性（ゲームキューブとの連動、モバイルアダプタGB、4人対戦）／○長いバッテリー駆動時間／○2D専用ゲーム機である／○シンプルなボタン配置

ゲームボーイアドバンスの×

×デザイン（横長なこと、画面の小ささ）／×液晶が反射型／×価格の高さ／×発表タイトルがいまひとつ／×サイズ（少し重い、大きくて片手では操作できない）／×開発費が上がりそう／×ROMカセットが本体からはみ出る／×ゲームギアに似ている／×原価の高いROMの採用／×期待ほどのインパクトはない

モバイルアダプタGBの○

○キャラクターの交換など友だちどうしのコミュニケーションをよく意識している／○通信サービスの環境が整っていること／○新しい遊びの可能性が期待できる／○アドバンスにも対応／○ブランドの安心感／○コンパクトさ／○データのみを売れる可能性

モバイルアダプタGBの×

×通信費がかかる／×方向性がよくわからない／×電話機が別にいると子供には使えない／×ランドネットの二の舞になるのでは／×ソフトの少なさ／×当初cdmaOneなどでできない／×文字入力が大変そう

## 6.その他それぞれのハードに期待すること、要望などはありますか？

ゲームキューブ

・発売日を守ってほしい
・本体、ソフトともにできるだけ低価格に
・（同時発売の）ソフトを揃えること
・とにかく普及させてほしい
・ロードのストレスの少ないハードを
・過去のハードとの互換性
・松下電器から多機能バージョンを
・開発環境を改善し、安く参入でき作りやすいハードであってほしい
・情報公開を早期にしてほしい
・64との違いをどう出していくか明確に
・新しいジャンルのゲームを
・ユーザー層を子供だけでなく全方向へ広めてほしい
・ネットワークとの連動
・64DDのようにならないでほしい

ゲームボーイアドバンス

・発売日を守ってほしい
・売れると思うのでハードもソフトも安定した流通を
・ポケモンを出してほしい
・ポケモン以外の人気ソフトの誕生を期待
・お手頃に遊べるソフトが多く出てほしい
・過去の名作ソフトの復活
・カラーバリエーションの増加、スケルトン仕様を
・周辺アイテムの充実を
・参入しやすく安い開発機材を
・製造原価を安く、製造日数を早く

モバイルアダプタGB

・通信料金の低価格化
・通信ならではのソフトを
・ラインナップの充実
・高速サーバーを用意してほしい
・コンスタントなサービスの提供
・形がないものを売るので慎重に進めてほしい
・具体的な使いかたを早く、詳しく知らせてほしい
・開発しやすいようにしてほしい
・ゲームにとどまらない利用法を
・周辺アイテムの充実を
・今後の展開をもっと教えてほしい

# クリエーター&業界通はこう見た!!

ソフトウェアを作り出すクリエーターたちの目には、発表された新ハードはどう映ったのだろう。また、具体的にどんなゲームを作っている、あるいは作ってみたいと考えているのか。それぞれのハードと、任天堂に期待することは？　今回、7人のクリエーターと3人のゲーム業界通から、コメントを頂くことができた。隅から隅までじっくり読めば、21世紀のゲーム業界が浮き彫りになってくる……かもしれないぞ。

**質問**

1.今回発表されたそれぞれのハードについて、どんなご意見・感想を持たれましか？
2.それぞれのハードに参入されますか？
3.参入あるなしに関わらず、ソフトを作ってみたいお気持ちはありますか？　作るとしたら、どんなソフトを？
4.それぞれに期待すること、要望などはありますか？
5.任天堂に言ってみたいこと、聞いてみたいことはありますか？

## さくまあきら

マンガ評論、雑誌編集者などを経てゲームの世界へ。代表作は『桃太郎電鉄』シリーズ、『さくま式人生ゲーム』。1952年東京都生まれ。

**ゲームキューブ**

1.抽選箱みたいなデザインがいいですね。何よりカセットふうに子供でも乱暴に扱えるようにしたミニDVDなのがいい。シークタイム（データの読みとり時間）はどうなんだろう？
2.参入したいので詳細が知りたい。
3.企画はありますが、秘密です！
4.子どものためのゲーム機であってください！　子どもがやってくれないと、ゲーム人口が減ってしまいます。

**ゲームボーイアドバンス**

1.スーパーファミコンが携帯でできるようなものなので、すばらしいと思います。色はスーファミよりもきれいだし。新ハードの最初のゲームを作れたことはうれしいし、光栄なことだと思っています。やはりシークにストレスがないのは魅力です。
2.『桃太郎まつり』で参入します。
3.作ってみて非常に魅力的なハードだとわかったので、ぜひ次回作も！
4.飛ぶように売れてください。

**モバイルシステムGB**

3.ｉモードゲームを移植してみたい。

5.京都に毎月半分ぐらい住んでいるのですが、任天堂に行ったことがありません。一度見学させてください。って、ファンだな、こりゃ。ファンの気持ちを忘れてはいけません！

## 岡田耕始

アトラス取締役開発部部長。独特のダークな世界観にファンが多い。代表作は『女神転生』シリーズ、『魔剣X』ほか。19**年東京都生まれ。

**ゲームキューブ**

1.意外なデザインでした。キャッシュメモリーなど、パフォーマンスを考慮した設計がされている感じでした。スペック的には非常にゲーム開発に適していると思います。
2.現在検討中
3.スペックを生かしたリアルタイム性の高いゲームを作ってみたい。

**ゲームボーイアドバンス**

1.やはり画面が大きくてきれいで、表現力の高さを感じましたが、それをゲーム性にどう生かすかが課題だと思います。握った感じもいい。
2.参入予定
3.画面の大きさや携帯性を生かしたゲームを考えています。

**モバイルシステムGB**

1.データの配信など、いろんな可能性があるとは思いますが、課金の問題が一番懸念されます。モバイルそのものは、ゲーム性を広げられるものと考えています。
2.現在検討中

## 遠藤雅伸

ナムコにて、伝説のアーケードゲーム『ゼビウス』、『ドルアーガの塔』を制作。独立後も個性溢れるゲームを作る。1959年東京都生まれ。

**ゲームキューブ**

1.オモチャに仕上がっていて安心しました。ゲーム機として割り切ったこと、すばらしいです。このようなゲーム専用機の存在が作り手には待たれていたような気もします。
2.現在検討中です。
3.非常に興味があります。アクションゲームを作ってみたいです。
4.開発環境の整備と、製品仕切り値の低価格化を希望します（笑）。

**ゲームボーイアドバンス**

1.“モード7”を強化したスーパーファミコンの印象でした。予想以上にきれいで、パワーもありそうでした。
2.現在検討中です。
3.やってはみたいのですが……？
4.ROMカートリッジの安定供給。

**モバイルシステムGB**

1.遠距離のデータ交換とかが可能になるのは楽しそうなのですが、こういうハードを使わないゲーム作りがゲームボーイの魅力なのではないでしょうか？　オタクなグッズになりそうな気配が（笑）。
2.現時点で参入予定ナシ
3.あまり関わりたくないです（笑）。

5.最近の任天堂は、オモチャとしてのゲーム全体を視野に入れて、非常に大きな視点で物を見ているように思います。ハードメーカー、クリエーター、ユーザーのそれぞれを育てる、大きな意味でのゲームの未来をこれからもひらいていってください。

## 平林久和

ゲームアナリスト。数々の雑誌に鋭い視点でコラムを連載する業界きっての論客。著書に『ゲーム業界就職読本』など。1962年神奈川県生まれ。

**ゲームキューブ**

1.商品名にあえて“ゲーム”をつけたところに気迫を感じました。ゲームの箱でいいのだ！　という開き直りがかえって潔い。ソフト開発のしやすさを訴えた設計思想は、高く評価できます。PS2が、ゲーム機から、デジタル家電に進化しようとしている“モノ軸”のマシンとすれば、ゲームキューブは誰が使うかという“ヒト軸”のマシンといえるでしょう。
4.ライセンス制度の見直し。任天堂全社ぐるみでクリエーターにつくりやすい開発環境をお願いしたい。

**ゲームボーイアドバンス**

1.前評判が高かっただけに“期待以上でも以下でもない”そんな感じでした。下位互換なのはいいが値段がやや高く、カートリッジを採用したこと、画面の縦横比が他機種と違うため移植しにくいのはよくない点です。
4.携帯電話かPHSを内蔵し、ワイヤレス化をしてほしかったです。さらにハードをワンチップ化し、各社の携帯電話に内蔵したらよいと思います。

**モバイルシステムGB**

1.値段が高い。ザウルスなんかの接続ケーブルはもっと安いのに。
4.本当ならいらないケーブルだと思う。存在そのものが格好悪いです。

5.世界のクリエーターに門戸を開く意味で、インターネットを使い最低6ヵ国語の言語でコンセプト説明と仕様公開を。“京都詣で”の慣習はやめて、ライセンス契約はオンラインサインアップで。ワープロが打てれば簡単なアドベンチャーゲームがつくれるようなツールもほしい。重厚長大じゃないゲームとは、そういうことを意味しているのだと思います。

## 稲船敬二

カプコン開発部部長。代表作は『ロックマン』シリーズ、『バイオハザード2』など。現在PS2で『鬼武者』を制作中。1965年＊＊＊＊＊生まれ。

**ゲームキューブ**

1.PS2でスペック的な驚きは終わっているため、感動は薄いです。ハードのデザインはかわいくて好きです。
2.現在検討中。
3.ターゲット層がはっきりすれば、作りたいゲームはあります。
4.なるべく安く出してほしい。

**ゲームボーイアドバンス**

1.携帯ゲーム機として十分な性能と可能性があり、もっともバランスの取れたゲーム機ではないでしょうか。
2.参入予定
3.子供向けのゲームを作ります。
4.沢山の色、種類があると楽しい。

**モバイルシステムGB**

1.アドバンスの試験的意味合いが強いのではないでしょうか。
3.モバイルはアドバンスでやりたいので、あまり興味はありません。

5.がんばりますので、これからもよろしくお願いします。

## 高橋秀五

キャメロット代表取締役副社長。代表作は『ビヨンド・ザ・ビヨンド』、『マリオゴルフ64』、『マリオテニス64』など。1962年東京都生まれ。

**ゲームキューブ**

1.任天堂は新しい領域にいつでも挑戦しているんですよということを具現化しようということが、立方体という形に結実したのだと感じました。先進的でありながらも、コントローラーを見るとやはりゲームを第一に考えているハードメーカーだということも感じられて、安心しました。

**ゲームボーイアドバンス**

1.携帯機としてずば抜けた表現能力を持っています。この表現力にリンクによる拡充性と携帯性という利点が生かされれば、おもしろい遊びの場が拡がっていくだろうと思います。

**モバイルシステムGB**

1.まずはいまのインフラに合わせて、1回1～2分程度の接続で新しい楽しさを提供しようという姿勢にユーザーとしても好感が持てました。

3.4.新しい遊びの場を提供できるようなゲームを作りたいですね。それはいずれのハードでも、というかそのハードの特性までも生かしたうえでのゲーム作りをめざします。同時に、自分がユーザーであれば触ってみたい、遊んでみたいと思うような、ソフトを作りたい、また出てきてほしいということになりますね。ユーザーとしては、できるだけ早く宮本さんのゲームを遊びたいと思います。
5.どのハードについても、これから制作する、あるいは作り込んでいくうちにいろいろ課題などが出てくると思いますが、そのときは任天堂の皆さんご協力よろしくお願いします。

## 渡辺浩弐

作家、評論家。クリエーター集団GTV代表。『SPA!』ほか雑誌、テレビで活躍中。『週刊ファミ通』に短編SFも掲載中。19**年＊＊＊生まれ。

**ゲームキューブ**

1.安定性を強調しているところが、任天堂らしいと思いました。ジェット戦闘機ではなく、豪華客船のイメージ。制作者が技術的なムリ、不健康な苦労をしなくてよさそうです。
3.アングルを変えて見ることによって意味の代わってくる3Dドラマなど。
4.他ジャンルの人間にもわかりやすい開発環境の提示を。

**ゲームボーイアドバンス**

1.「究極の2次元ゲームマシン」というコンセプトは正しいと思います。3Dの現実を2D化するデフォルメーションの方法論が『マリオ』『ドラクエ』らを生みだし、テレビゲームデザインの根幹となったのですから。これで、2Dゲームの可能性はさらに追求され、また、携帯電話の可能性を追求できる環境が整うでしょう。
3.配信システムを活用しての、小説とアニメを一体化したようなストーリーを考えています。
4.ROMの原価が上がっているいま、ネックはソフトの価格だと思います。ネットに接続させるなら、大容量メモリーカセットを発売するべき。通信については、安定したサーバーと、リーズナブルな料金システムの構築を。

**モバイルシステムGB**

1.下位互換のゲームボーイアドバンスが一気に普及すると思うので、これは暫定的なシステムと考えます。
3.サーバー上で自己増殖していくようなテキスト・ゲーム。

2.全ハードとも現在検討中。
5.マリックさんにゲームデザインをやらせてみてほしいです。

## 高橋宏之

キャメロット代表取締役社長。代表作は『シャイニング・フォース』シリーズ、『マリオゴルフ64』『マリオテニス64』など。1957年東京都生まれ。

**ゲームキューブ**

1.MAXの性能よりも平均性能を考えて設計するというのは、凄く勇気のいることだと思います。それを廃して、コンスタントに使える性能を考慮して作られたことに拍手を送ります。
3.ほかのソフトハウスさんが作りそうにないモノを作ってみたいですね。ただ、ニンテンドウ64のときに少なかったRPGタイトルを供給しなければならないという気持ちは強いです。何よりも「楽しげで、適度にコミカルで、かつ驚きのある」ゲーム作りをめざすことに変わりありません。

**ゲームボーイアドバンス**

1.はじめて見たとき、液晶画面のクオリティの高さには、本当に衝撃を受けました。現在実際に作っているわけですけど、既に携帯機というカテゴリーのゲームではなくなっているはずですし、それだけのものを作らないとハードが泣いてしまいます。
3.『黄金の太陽』は、ずっと温めてきた世界観とシステムを持っているRPGです。このタイトルを通じて新ハードのポテンシャルの高さをプレイヤーのみなさんにお伝えしたいです。

**モバイルシステムGB**

1.かなり以前から通信メディアとゲームというものを自分なりに考えてきました。だから「研究の成果を発表する時期に来た」という思いです。こちらの開発も現在進行形です。
3.ゲームの可能性が広がっていくような形で、このシステムを活用できるソフトを作りたいと思っています。

2.全ハードにソフトを供給する予定。
4.リーズナブルなコストで販売すること、そしてボクらも含めて、広い年齢層が興味が持てるような、幅広いジャンルのラインナップを希望。
5.とにかく、新ハードラッシュですので、ドンドン作って、それぞれのハードの普及の少しでもお役に立てればと思うばかりです。任天堂さんよりはユーザーの方々に「おもしろいRPGを沢山作りますのでどうか期待していてください」と言いたいですね。

## 中村光一

チュンソフト代表取締役社長。代表作は『弟切草』『街』などのサウンドノベルシリーズ、『不思議のダンジョン』シリーズなど。1964年香川県生まれ。

**ゲームキューブ**

1.平均的に処理速度が出せそうなスペックを見ても、かなり現実的に3Dゲームが作りやすそうだと感じました。コントローラーもいいですね。
2.現在検討中。
3.3DRPGやオンラインRPGなどを作ってみたいです。
4.リアルタイムバックアップメモリーを希望します。

**ゲームボーイアドバンス**

1.液晶がかなりきれいでした。ビッグヒットの予感がします。
2.参入予定

## 浜村弘一

エンターブレイン代表取締役社長。週刊ファミ通の創刊スタッフで、19**より同誌編集長。19**年＊＊生まれ。

**ゲームキューブ**

1.すごくいいマシンだと思います。発表会で宮本さんが、最大スペックは高いが作りにくいのではなく、安定してCPUに負荷がかかりにくい、作りやすいマシンであるという点を強調していたのが印象的でした。

**ゲームボーイアドバンス**

1.携帯用ゲーム機の大本命ですね。普通に考えれば500万台は楽に突破して、世界でナンバーワンのシェアを持つだろうと思います。あえてポリゴンにせず、"究極の二次元マシン"にしたのは正解でしょう。

**モバイルシステムGB**

1.全然問題なくポケモンが動いていましたね。クリエーターは、何か新しい要素があればそれを使って作りたい、ほかと差別化したいと捜していますから、新しいゲームができるんじゃないですか。心配なことがあるとすれば、通信費の問題だけです。

4.もっと作りやすい環境になっていくといいと思います。それはソフトの開発そのものだけでなく、メーカーの参入のしやすさ、クリエーターに対する間口の広さも含めてです。
5.今回の新製品発表会は、ゲーム機の対する任天堂の哲学、ゲームという文化を純粋に育てていく、という姿勢をはっきりと示したと思います。これからも、ゲームという遊びをしっかりと守っていくという立場でがんばってほしいと、期待しています

アンケート

# 行った! 見た!! 遊んだ!!! 感動した!!!! ニンテンドウスペースワールド2000 LIVE! レポート

8月25、26、27日の3日間、幕張メッセでニンテンドウスペースワールド2000が開催された。会場では、ついに発表されたゲームボーイアドバンスを始め、これから発売の新作ソフトも体験できるとあって、17万2000人もの来場者が詰めかけたのだ。そこで、楽しいステージやイベントの様子とともに、大盛況、大感動の3日間を振り返ってみよう。

## SPACE WORLD 2000 入場 LIVE REPORT!

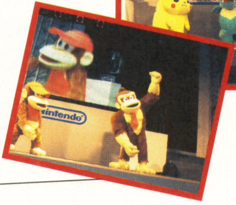
いまや遅しと開場を待ちわびる人の列。その手にはしっかりと、64+編集部の作ったパンフレットが握られている。あまりの盛況ぶりに、予定より15分早く8時45分に開場！　ゲートをくぐると、お目当てのブースへ走る子供たち。追いかける親も、何だかうれしそうだ。

## SPACE WORLD 2000 ポケモンスタジアム LIVE REPORT!

イベントステージで1日2回行われたのが「ポケモンスタジアム金銀クリスタル（仮称）エキシビジョンマッチ」。過去のポケモンリーグの成績優秀者たちが、12月に発売の新しい“ポケスタ”で、金銀に登場した新しいポケモンも交えて熱戦をくり広げたのだ。解説はテレビおなじみ、トランセル種市さん。

## SPACE WORLD 2000 ポケモン＆ドンキー着ぐるみショー LIVE REPORT!

ポケモンの着ぐるみが活躍するショーは、親子づれで客席はぎっしり。人気者のピカチュウが姿を見せるだけで、子供たちは大興奮！　ニャースと友だちになりたいブルーをめぐる30分のステージを、かたずをのんで見守っていたぞ。一方、ドンキーコングのショーは、クイズあり、劇ありの30分。こちらもドンキーやディディーのユーモラスな動きに、観客は大喜びだったのだ。



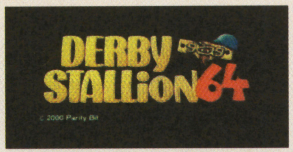
## 編集者は見た! コスプレ

取材中に、編集者が見つけたこぼれ話を報告するこのコーナー。まずは、スペースワールド恒例の“コスプレイヤー”。いましたいました。今回は、鬼神リンクとゴロンの服を着たリンク、ロマニー牧場のクリミアとロケット団のコジローに会えました。みなさん見事ななりきりぶりです。自分の好きなキャラクターに変身できるイベント会場は、彼らの晴れの舞台、なのかもしれませんね。

## SPACE WORLD 2000 怪人ゾナーとMr.マリック LIVE REPORT!

「ゲームボーイソフト『怪人ゾナー』発売決定ライブ」には、「おはスタ」でおなじみのゾナー、ベッキー、カナが登場。ゾナーがなぞなぞを出したり、3人が歌い踊ると拍手や歓声がわきおこっていたぞ。「64マリオスタジアムショー」では、ゲストのMr.マリックが超魔術を披露。コインをワープさせたり、透視の術を見せられ、レギュラーの須藤温子とあさりどもビックリ！　最後に彼は「任天堂とゲームを作ります！」と発表。どんなソフトになるのかな？

## 編集者は見た! ダビスタ



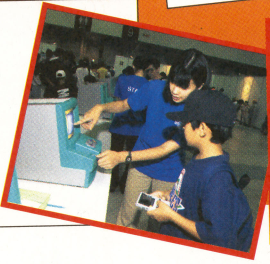
ステージの合間にソフトの紹介映像が流れていました。そこへイキナリ『ダービースタリオン64』? これって……スクープ映像じゃあーりませんか? ダビスタ初のポリゴンレースシーンは必見。続報を待っていてね!

## SPACE WORLD 2000 マリオテニス64大会 LIVE REPORT!

『マリオテニス64』のダブルス日本一を決める大会には、全国の予選を勝ち抜いた6組が出場。解説をした、開発者でもある高橋兄弟が「僕らよりうまい!」とうなるほどの華麗なテクニックの応酬となった。激戦を制して優勝したのは、パワーのクッパとトリッキーなパタパタで勝ち抜いた、64マリオスタジアム代表チーム。誇らしげに高橋兄弟からトロフィーを受け取っていたぞ。

## SPACE WORLD 2000 セレビィプレゼント LIVE REPORT!

会場で、ひときわ混雑していたのが、『ポケットモンスター金・銀』の251番目のポケモン、ときわたりポケモンセレビィのプレゼントコーナー。ハガキで当選した幸運な10万人のカートリッジに貴重なポケモンが移されると、みんなうれしそうに確認していたぞ。



## SPACE WORLD 2000 ポケモンクリスタル(仮称)ステージ LIVE REPORT!

モバイルシステムGBのコーナーでは、『ポケットモンスタークリスタル(仮称)』のステージが行われていた。あのポケモンおじさんが、『クリスタル』とモバイルシステムGBについて、教えてくれたのだ。携帯電話やPHSを使って、遠く離れた人ともポケモンの交換ができるこのシステム。みんな興味津々で見ていたぞ。要注目なのが、写真のタマゴ。新種のポケモン? それとも……。

## 編集者は見た! ウバメの森のほこら

セレビィプレゼントの入り口にひっそりと置かれていたのが、"ウバメの森のほこら"です。これって、『ポケットモンスター金銀』に登場するアレでしょうか? ということはセレビィはやっぱり森の神様なのでしょうか? 心憎い演出に、思わずニヤリとしてしまいました。

## SPACE WORLD 2000 かわいいシレンとハムスター LIVE REPORT!

『風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!』のステージは、物語を紙芝居風に説明したあと、モンスターを倒す早さを競うゲーム大会が行われた。一方『ハムスター倶楽部あわせてチュー』は、かわいいハムスターが登場するパズルゲームを、子供たちが対戦で腕を競ったのだ。

## 編集者は見た! 対戦カード

会場では、新作ソフトをそっちのけでポケモンカードや、通信ケーブル対戦を楽しむ人たちも見られました。「何もこんなところで」ですって? いえいえ、"濃い"対戦ができる場所って意外と限られているもの。初めて出会った人とだって、同じゲームを通じて話ができる。ゲームってスゴイコミュニケーションの道具だなって感じました。

## SPACE WORLD 2000 物販コーナーで限定グッズ LIVE REPORT!

キャラクターグッズやお菓子が買える物販コーナーは、ココでしか買えない限定品や先行販売の商品もあって、開場から大にぎわいだった。いちばん人気のポケモン文具などは、午後にはもう品切れになっていたほど。

新作ソフトは、どうだった？ 編集部員に聞いてみたぞ。

# ニンテンドウ64

**吉村ひよこ（以下ひ）** まずはニンテンドウ64。で、どうだった？
**村田教頭（以下村）** やっぱり浦安ネズミくんの『DDR』でしょう。
**ひ** 『Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム』だね。動きがめちゃめちゃなめらかでディズニーしてたよな。
**村** かわいいもの好きの人には、理屈じゃないぶん最強かも。
**宮川さん（以下宮）** 『バンジョーとカズーイの大冒険2』と、『マリオパーティ3』も人気だったよね。続編だし、安定路線。
**村** 『カスタムロボV2』も小学生男子にすごい人気あったな。個人的には『どうぶつの森』がかなり気になった説。
**宮** ほのぼの、なごみ系で、その世界で遊べそうな感じがしたよね。
**村** あと、松本玄人さんと伊藤ガビンさんの作った『ドーブツばんちょう』。はからずも動物系の2本は、要注目タイトルの予感。
**デビル藤原（以下デ）** 『風来のシレン2 鬼襲来! シレン城!』だけは身長が高いというか、大きなお友だちが並んでたよなぁ。
**ひ** もういちどじっくり遊んでみたいのは『エコーデルタ』かな。

風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！

➡鬼から村を守るためダンジョンを攻略してシレン城を築こう。

マリオパーティ3

⬅ミニゲームは70種類！ みんなで遊べばもっと楽しいぞ。

バンジョーとカズーイの大冒険2（仮）

⬅熊と鳥の名コンビ復活！ アクションと謎ときが絶妙だ。

カスタムロボ2

➡あの超速バトルがパワーアップ。タッグマッチも可能だ。

ドーブツばんちょう（仮）

➡動物たちと闘って喰うことで、失われたヤセイを取り戻せ！

どうぶつの森（仮）

⬅ふしぎなふしぎな森で、愉快な動物たちと友だちになろう。

マリオカートアドバンス（仮）

➡4人対戦が熱い！ アイテムを駆使してライバルを蹴散らせ！

黄金の太陽

⬅新作ファンタジーRPG。戦闘シーンも迫力満点だった。

ロックマンEXE（仮）

⬅アクションゲームの名作、ロックマンの最新作が登場だ。

桃太郎まつり

➡お祭りRPG。ミニゲームはいったいいくつあるんだろう？

くるくるくるりん

➡✚ボタンだけで遊べるアクションゲーム。シンプル＆深い。

ピノビィーの大冒険

⬅かわいいハチ型ロボットが主人公の、アクションゲーム。

# ゲームボーイアドバンス

**坂本ウ（以下ウ）** ゲームボーイアドバンスは、とにかく並んでた。
**バカタール加藤（以下加）** 初登場のハードだからねぇ。いちばんの行列は、『マリオカートアドバンス』。ドラクエ発売日なみ。
**こばしら（以下こ）** ボク、4人対戦でブッちぎりで勝ちました！
**ひ** 30過ぎてて、小学生相手に本気になるんだもんなぁ……。
**ウ** 個人的に期待してるのは、ファンタジーRPGの『黄金の太陽』。戦闘シーンのキレイさは、さすが次世代機という感じ。
**ひ** 開発、キャメロットの高橋兄弟だよね。『マリオテニス64』の。
**ウ** そうそう。『シャイニング・フォース』シリーズ好きだから、同じテイストを感じた。あとは『ロックマンEXE』かな。アクションに戦略性をプラスしていて、新鮮だった。
**加** ミニゲームがいっぱいの『桃太郎まつり』も、いい感じだった。
**ウ** あと、『くるくるくるりん』が、妙な味わいがあった。回る棒を運ぶだけの単純アクションゲームなのに、ハマれるおもしろさ。
**加** 『ピノビィーの大冒険』は、グラフィックはキレイだし、おもしろいんじゃない？ ソニックチームの大場さんが作ってるし。

# ゲームボーイ

**ひ** ゲームボーイのいちばん人気は、やはりパネポン？
**秋山校長（以下秋）** うん。『ポケモンでパネポン』。ポケモンキャラは強いからねぇ。これにパズルゲームの名作『パネポン』がいっしょになって、最強タッグ成立。『ドンキーコング2001』も定番で人気だった。
**デ** なにげに『怪人ゾナー』も並んでた。やっぱりテレビでやってると強いよね。ステージイベントも、すごい人集まってたけど。
**秋** テレビと言えば『とっとこハム太郎 ともだち作戦でちゅ』。
**こ** 女の子が、きゃあきゃあ言って遊んでた。キャラ物は強ええ。
**デ** 『ソロモン』は昔アーケードでやってるから思い入れあるな。
**加** 『ポケットクッキング』は料理をどう料理するかってのに興味ある。
**ラッティ中野（以下中）** 言葉で対戦する『コトバトル』も、おもしろいことをしようとしているから、注目してみたいぞ、と。
**秋** あと、『伝説のスタフィー』がカービィぽくてよさげ。個人的に『モンスタータクティクス』に大注目。
**加** 名前がいいよね。あー、オレもモンタク取りてぇ～！

ポケモンでパネポン

➡ジムリーダーとパネポンで対戦だ。ポケモンも応援するぞ。

怪人ゾナー

⬅出されるなぞなぞは600問以上。キミはすべてとける？

とっとこハム太郎 ともだち作戦でちゅ

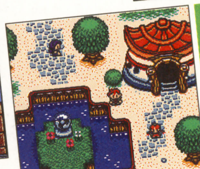
⬅ゲームではなく、占いソフト。ハム太郎と仲良くなろうね。

ソロモン

➡アクションパズルの名作『ソロモンの鍵』が復活した。

ポケットクッキング

➡料理シミュレーションゲームで、今日からキミも料理名人。

コトバトル（仮）

⬅言葉をつなげてバトルする、新感覚RPG。通信対戦も熱い！



©2000 CHUN SOFT / すぎやまこういち ／©2000 Nintendo ／©2000 HUDSON SOFT ／©1998,2000 Nintendo/Rare.Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare. ／©2000 NOISE(Marigul) ／©2000 Saru Brunei(Marigul) ／©2000 Nintendo/CAMELOT ／©CAPCOM CO.,LTD. ／©2000 ARTOON ／©2000 Nintendo/EIGHTING ／©1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ／©2000 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. ／©SHO-PRO・TV TOKYO ／©2000 小学館・Nintendo ／©河合リツ子/小学館・SMDE・テレビ東京 ／©TECMO,LTD.2000 ／©2000 J-WING ／©アルファドリーム 2000

# ありがとうメーカー様! スペースワールド2000記念 大プレゼント

スペースワールド、行きたかった! でも遠かった。行ったけどゲームプレイで忙しかった! そんなキミのために、物販コーナーで売られていたグッズのうち56アイテムを、各メーカーから提供していただいたぞ。会場限定商品や新製品発表会のパンフなど、超レアなものばかりをナンと268個!! 本誌綴じ込みのアンケートはがきに、希望の商品番号を書いて送ってね。

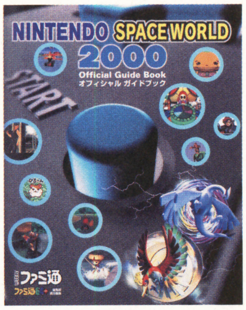
**応募締切**
**2000年10月14日(土)**

**1** 3名様
DXフィギュア コレクション エンテイ
■トミー
リアルなエンテイのフィギュア。

**2** 3名様
手のひらピチュー
■トミー
かわいいサイズのピチューだ。

**3** 3名様
ポケモン ぬいぐるみ ピチュー1/1弟
■トミー
抱きしめたくなる実物大のぬいぐるみ。

**4** 3名様
ピチューのカチューシャ
■トミー
頭につければピチューに変身!



**9** 10名様
任天堂スペースワールド オフィシャルガイドブック
■任天堂
64+編集部が作った公式パンフ。行けなかった人に!

**5** 1名様
劇場限定版モンスターボールバッジ
■メディアファクトリー
モンスターボールのケースの中にはエンテイのバッジが。

**6** 1名様
劇場限定版ピチューとピカチュウバッジセット
■メディアファクトリー
ピチュー兄弟とピカチュウのバッジセット。

**7** 5名様
ポケモンカード★ネオ プレミアムファイル2
■メディアファクトリー
9種類のポケモンカードが入ったファイル。

**8** 1名様
劇場版ポケットモンスター ミュージックコレクション 劇場限定オリジナル缶ケース
■メディアファクトリー
劇場版ポケットモンスターのサントラCD。

**10** 2名様
『結晶塔の帝王』テレホンカード 縦
■小学館プロダクション

**11** 2名様
『結晶塔の帝王』テレホンカード 横
■小学館プロダクション

**12** 2名様
『ピチューとピカチュウ』テレホンカード 縦
■小学館プロダクション

**13** 2名様
『ピチューとピカチュウ』テレホンカード 横
■小学館プロダクション

『結晶塔の帝王』、『ピチューとピカチュウ』のテレカ。どのイラストがいい?

**14** 2名様
アンノーンマグネット
■ムービック
切り離せるアンノーン。裏は磁石だ。

**15** 2名様
ミニタオル
■ムービック
ポケットにいつも、かわいいタオルを。

**16** 2名様
うちわ
■ムービック
『結晶塔の帝王』のイラスト入りだ。

**17** 3名様
ゲームボーイシリーズ専用通信ケーブル ピカチュウケーブル
■コトブキシステム

**18** 3名様
ゲームボーイシリーズ専用通信ケーブル トゲピーケーブル
■コトブキシステム

ポケモンがくっついたゲームボーイ用通信ケーブル2種類。

**19** 3名様
通信ケーブル キャラクターつけかえキット
■コトブキシステム
すでにポケモンケーブルを持っている人はこちらを。

**20** 2名様
下敷き 結晶塔の帝王
■ムービック

**21** 2名様
下敷き ピチューとピカチュウ
■ムービック

**22** 2名様
ノート 結晶塔の帝王
■ムービック

**23** 2名様
ラバーキーホルダー エンテイ
■ムービック

**24** 2名様
ノート ピチューとピカチュウ
■ムービック

**25** 2名様
メモ帳 結晶塔の帝王
■ムービック

**26** 2名様
メモ帳 ピチューとピカチュウ
■ムービック

**27** 2名様
クリップファイル 結晶塔の帝王
■ムービック

**28** 2名様
クリップファイル ピチューとピカチュウ
■ムービック

**29** 2名様
ラバーキーホルダー ピチュー兄弟
■ムービック

『結晶塔の帝王』、『ピチューとピカチュウ』の文具とキーホルダー。

**30** 2名様
カードヒーロー・トレーディングカードゲーム スタートセット
■任天堂

**31** 5名様
カードヒーロー・トレーディングカードゲーム 第1弾「モンスター&マジック」
■任天堂

**32** 5名様
カードヒーロー・トレーディングカードゲーム 第3弾「ストレンジ・カインド」
■任天堂

**33** 5名様
カードヒーロー・トレーディングカードゲーム 第2弾「マジカル"ハイパー"ワールド」
■任天堂

スターターパックと第3弾までのパックだ。

**34** 1名様
マムルボンボン
■チュンソフト
マムルのでっかいぬいぐるみだ。

**35** 3名様
風来のシレン2 ひみつの巻物
■チュンソフト
冒険に役立つ秘密の情報が満載の1冊。

**36** 15名様
ポケモン人形焼 カスタード 小
■千鳥屋
食べるのがおしいくらいかわいいピカチュウの人形焼が8個入り。

**37** 3名様
風来のシレン 4コマまんが集 笑いのツボ
■チュンソフト
シレンをパロった爆笑まんが。

**38** 3名様
風来のシレン2 キャラクターシール
■チュンソフト
シレンやコッパのかわいいシール。

**39** 3名様
風来のシレン2 ポストカード
■チュンソフト
豪華な絵はがきを5枚セットで。

**40** 10名様
カードヒーロー手ぬぐい
■エンターブレイン
これは珍しいマルヒゲヤ特製手ぬぐい。

**41** 5名様
トレード&バトル カードヒーロー公式攻略指南
■エンターブレイン
『カードヒーロー』の公式攻略ビデオだ。

**42** 5名様
ドンキーコング カードゲーム 第3弾ブースターパック「DK64パック」
■任天堂
人気のドンキーコングカードゲームの第3弾だ。

**43** 10名様
ムクムク キーホルダー カービィ
■読売テレビエンタープライズ
プニプニした感触がたまらない。

**44** 10名様
プチマスコット キーホルダー カービィ
■読売テレビエンタープライズ

**45** 10名様
プチマスコット キーホルダー デデデ大王
■読売テレビエンタープライズ

**46** 10名様
プチマスコット キーホルダー ワドルディ
■読売テレビエンタープライズ

ちょっと大きめ、カービィのキーホルダー3種類。

**47** 10名様
ムクムク キーホルダー マリオ
■読売テレビエンタープライズ

**48** 10名様
マリオゴルフ64ストラップ 赤
■読売テレビエンタープライズ

**49** 10名様
マリオゴルフ64ストラップ 紺
■読売テレビエンタープライズ

お父さんにもぴったりのシックなデザインのストラップ2種類と、プニプニした感触のキーホルダー。

**50** 5名様
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 テレカ&ピンズ
■エンターブレイン
変身したリンク3種類のピンズとテレカをセットで。

**51** 10名様
ティンクルストラップ カービィ
■読売テレビエンタープライズ

**52** 10名様
ティンクルストラップ デデデ大王
■読売テレビエンタープライズ

**53** 10名様
ティンクルストラップ ワドルディ
■読売テレビエンタープライズ

カービィ、デデデ大王、ワドルディのストラップ。携帯電話にぴったりだ。

**54** 10名様
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 ドームマスコット
■エンターブレイン
ドーム状のケースに入ったリンクの勇姿。

**55** 5名様
任天堂公式ビデオ HISTORY OF ZELDA
■エンターブレイン
ゼルダシリーズの歴史をひもとくファン必見のビデオ。

**56** 10名様
任天堂新製品発表会 パンフレット
■任天堂
新ハードのすべてが掲載された超貴重な1冊だ。

レポート

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU /©2000 Nintendo /©2000 HAL Laboratory,Inc./Nintendo /©2000 Nintendo・SMDE・TV TOKYO /©CHUN SOFT/すぎやまこういち

# ADVANCE TIMES
ゲームボーイアドバンス タイムス

Vol.2

今月はドカーンと10ページに拡大して一挙に25本ものアドバンスソフトを大紹介してしまうのだ！ こりゃ見るしかないでしょ！ っていうか見てってぇ〜ん。

## スーパーファミコンやニンテンドウ64でおなじみの『マリオカート』が帰ってきた!!

## MARIO KART マリオカート ADVANCE

レースゲーム（コミカル）　任天堂　発売日未定　価格未定

ドリフトでコーナーを駆け抜ける快感や、アイテムを敵に命中させる爽快感はそのままに、ますますパワーアップして帰ってきた『マリオカートADVANCE（仮題）』。『マリオカート64』で好評だった4人対戦ももちろん可能で、今回はレース以外のバトルモードも充実しているのだ。友だちと通信対戦で盛り上がろうぜっ！

⬅なななな、なんと！ こ、こ、これがタイトル画面なのだぁ〜っ！

➡雨や雪が降ってくるコースもあるらしいぞ。滑るのかな？

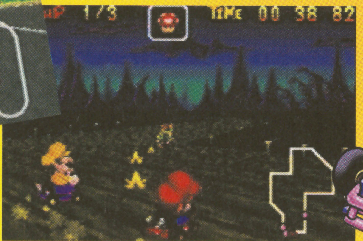
⬆マリオやルイージ、クッパなど、おなじみのキャラクターが総出演する！

⬇これはクッパ城のコースかな？ 石畳をドリフトすると気持ちいいんだよね。

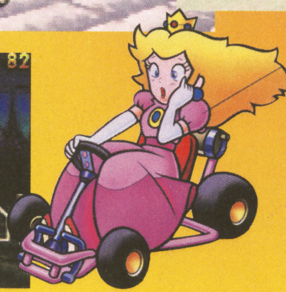
最大4人での通信対戦が楽しめる！

⬅いつものようにジュゲムがスタートの合図を送ってくれるのだ。

アイテムで攻撃だ!!




⬆アイテムで相手を蹴落とすのは楽しいよね。



お城の前で表彰式！

©2000 Nintendo ©2000 INTELLIGENT SYSTEMS　※画面はすべて開発中のものです。

●ぱみだしアドバンス情報 高コントラストの新開発ホワイトパネルを採用した反射型TFTカラー液晶が搭載されているので、ゲームボーイカラーよりも画面は見やすくてキレイなのだ。

# 正統派ファンタジーRPGがアドバンスにお目見え!!

## 黄金の太陽

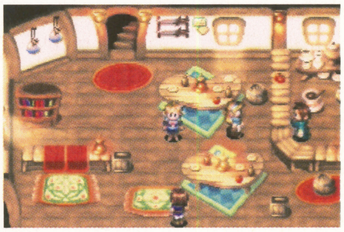
『マリオゴルフ』や『マリオテニス64』を手がけたキャメロットが送るファンタジーRPG。世界を滅ぼす力を持っている封印されし古代科学を何者かが解き放ってしまった。世界を破滅から救うために少年ロビンは旅立つのだ。じっくりと腰をすえて謎解きを楽しみたい人にオススメのゲームだぞ。

RPG(冒険・ファンタジー)　任天堂　発売日未定　価格未定

⬆エナジーとは精神パワーのことで、戦闘中の攻撃や防御に利用したり、相手の握っている秘密を引き出すために心を読む、なんて使いかたもできるのだ。

⬆ほのぼのとした平和な世界に破滅の危機が迫る！

平和なひととき



⬅⬆開発元のキャメロットは、サターンなどで人気を博したRPG『シャイニング』シリーズを手がけたことでも有名だよね。

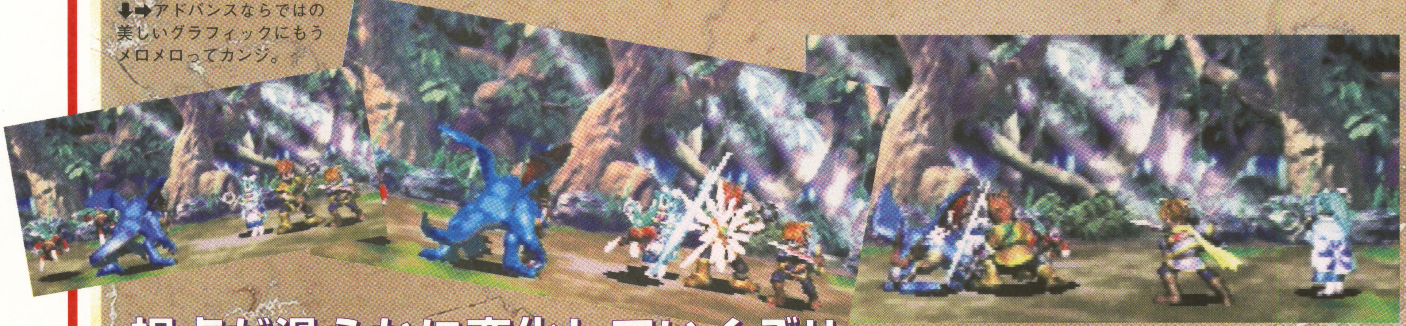
## 臨場感あふれる戦闘シーン!!

スペースワールドでプレイした人もいると思うけど、このゲームの戦闘シーンはとにかくスゴイ！ 3D演算処理が加えられているおかげで、視点が滑らかに変化して空間の広がりが感じられるのだ。また、エフェクトもド迫力で、とくに魔法を使ったときの処理は一見の価値ありってカンジだったぞ。いや～、アドバンスはスゴイ！

迫力満点なのだ!!

⬆➡戦闘もそうだけど、キャラクターが驚いたときのアクションとか、はい、いいえのアイコンとか『シャイニング』っぽさ満載でした。

⬇➡アドバンスならではの美しいグラフィックにもうメロメロってカンジ。



視点が滑らかに変化していくぞ!!

⬆敵に攻撃を仕掛けると、敵側の視点から主人公側の視点にグルッと変化する。アクションも大迫力で見ていて飽きがこないのだ。

●ぱみだしアドバンス情報　なんとゲームボーイアドバンスは、ひとつのカートリッジで4人まで遊べるらしいぞ。ただし対応しているソフトだけなんだけどね。もちろん本体とケーブルは人数分必要だよ。

©2000 Nintendo/CAMELOT ※画面はすべて開発中のものです。

## シリーズ最新作はひと味もふた味も違うのだ!!

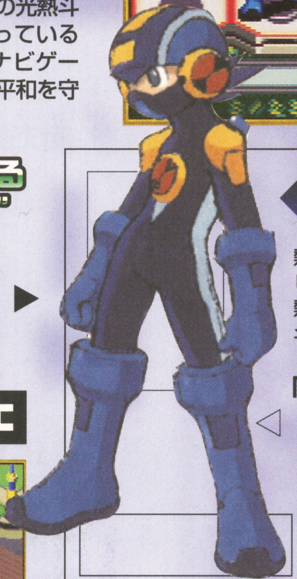
# ロックマンEXE （仮題）

未定（未定）　カプコン　2001年3月発売予定　価格未定

おなじみロックマンが装いも新たにゲームボーイアドバンスに登場！　今回は日常のほとんどの行為をネットワーク上で行うことができるようになった近未来が舞台。ロックマンは主人公の光熱斗（ひかり・ねっと）が持っている携帯端末PETのネットナビゲーターとして、電脳世界の平和を守るために戦うのだ！

## ネットワークでの行動をサポートしてくれる疑似人格プログラム"ネットナビゲーター"

## それが新しいロックマンだ！▶



### ロックマンEXE

熱斗のPETにインストールされているネットナビ。熱斗の大親友でもある。性格は生真面目で熱斗とは正反対。いつも授業をサボりがちな熱斗に、勉学の何たるかを説いたりする。

「ダ、ダメだよ熱斗くん
ちゃんと授業は
受けなきゃ……」

### 1 ふだんはネット上で主人公の行動をサポート

友だちの端末までメールを運んだり、見たいホームページを捜してくれたり、ママのネットナビからお小遣いをもらってきたり、駄菓子屋さんの電子商店でおやつを買ってきたりと大活躍。

➡いいようにこき使われているように見えなくもない。

### 光　熱斗（ひかり　ねっと）

快活な小学5年生。性格は陽気で明るいが、勉強に対しては不真面目で成績はあまりよくない。プログラムについては天性の才があり、とくにネットバトルに関してはクラスでもナンバーワン。

「ふわ～…
授業
かったりーな～」▷

### 2 いろいろな機器の内部に入り込める!!

接続コードを使って携帯端末PETと機器を接続することによって、ロックマンはその機器の内部の電脳世界（ネットワーク）に入り込むことができる。これをプラグインというのだ。

➡機器の中で事件が起こったときはロックマンの出番だね。

### 3 悪のネット組織から平和を守るために戦う！

機器内のネットワークをむしばむウイルスだけでなく、PETに侵入してきたウイルスやクラッカー（ハッカー）もやっつけてくれる。頼もしいウイルスバスター、それがロックマンなのだ。

➡電脳世界は危険がいっぱい。敵に遭遇することもしばしば。

## Story

西暦200X年、IT産業の急激な発展により、"PET"と呼ばれる携帯端末をすべての人が所有し、その中にいる疑似人格プログラム"ネットナビ"を介して、日常のほとんどの行為をネットワーク上で行うことができる。人々の暮らしは、数年前とは比べものにならないほど便利になっていた。……しかし、その一方でネット犯罪が深刻化し、各地のネットワークで、ウイルス・ネットテロ対策が社会問題化していた。中でも"WWW(ワールド3)"と呼ばれるネット犯罪集団の行為は悪質で、そのために倒産する企業や、データをすべて消去され社会から取り残される人が続出していた。"WWW"の狂暴なウイルスの前には、ネットポリスも打つ手がない状態だった。……デンサンシティ、秋原町。ウイルスバスティングが得意な、ひとりの少年がいた。その名は"光　熱斗"。そして彼のネットナビ"ロックマンEXE"。その能力ゆえ、これから大きな事件の渦に巻き込まれることをふたりはまだ知らない……。



©CAPCOM CO.,LTD.　※画面はすべて開発中のものです。

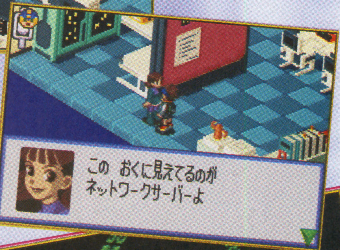
## 現実世界と電脳世界のふたつの世界を大冒険!!

ネットワークが発達して生活が便利になった一方、ネット犯罪もどんどん深刻化していた。主人公の住む町も例外ではなく、狂暴なウイルスによってさまざまな事件が巻き起こっているのだ。これらの事件を主人公とロックマンの黄金コンビで解決していくことになるってわけ。

⬅⬇誰かがネットワークにウイルスを送り込んだらしい。ヤバイぜっ！

### ハイテクな学校ですな

⬇職員室にはネットワークサーバーがある。ウイルスに冒されてるのか？



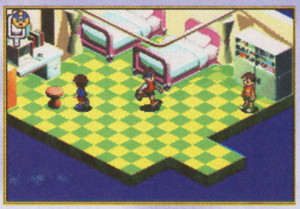

### ちゃんと学校に通う主人公

⬅サボりすぎて学校の場所を忘れたのか？ なんちて。

⬅ここは図書室ですな。電子ブックが並んでます。

➡この世界ではネットナビが生活にすっかり溶け込んでるみたいだね。

### ロックマンが話しかけてくる



➡居心地がよくても保健室でサボっちゃダメだよ。

### 電脳世界へ!!

## 電脳世界ではウイルスとの戦いが待っているぞ!!

電脳世界にプラグインしたら、いよいよウイルスとのバトルが始まるぞ。バトルシーンはちょっと変わっていて、ロックマンは赤いマスの上しか移動できない。この範囲内で敵の攻撃を避けながら、バトルチップなどを駆使して攻撃するのだ。

⬆かなり狂暴なウイルスが電脳世界で暴れているようだ。無事に駆除できるのかっ!?

### ウイルスに遭遇！

⬇ダンジョンの最深部でウイルス事件の張本人を発見！ こいつがボス!?

### バトルチップを使いこなせ！

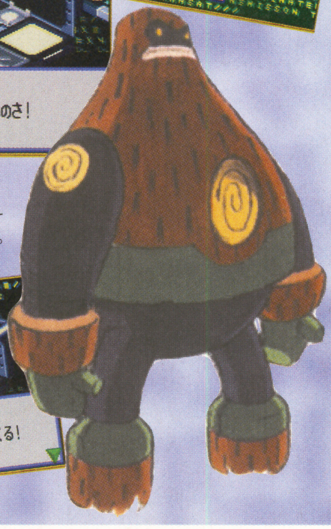
⬅バトルチップを使えば、戦闘を有利に進められるのだ。

➡ボムのバトルチップを使ったところですな。強いですな。

### 複雑に入り組んだダンジョン！

⬆電脳世界はダンジョンになっているのだ。もちろん敵と遭遇することもあるぞ。

⬇電脳世界では熱斗がサポート役なのだ。いつもと逆だね。



●はみだしアドバンス情報 ゲームボーイアドバンス専用の充電池と充電器も発売予定。2時間の充電で約10時間プレイすることができるぞ。単3型アルカリ乾電池の場合は15時間連続で使用できるのだ。

ゲームボーイカラーは電池が少なくなるとランプがだんだん暗くなっていったけど、アドバンスは電池が少なくなるとLEDの色が緑から赤に変わる親切設計になっているぞ。

オープニングデモ紹介

## 職人集団が世に送り出す本格派アクション

# ピノビィーの大冒険

PINOBEE・QUEST OF HEART

アクション(冒険)　ハドソン/アートゥーン　発売日未定　価格未定

スゴ腕クリエーターを擁し、アクションゲーム市場に殴り込みをかけてきた精鋭職人集団ARTOONが満を持して完成させたのが、この『ピノビィーの大冒険』。ゲームボーイアドバンスの機能をフルに活用し携帯ゲーム機最高峰のビジュアルクオリティを実現。フルCGのオープニングデモ、プリレンダリングによるキャラクターたちの滑らかなアクションなど、最先端技術を駆使したビジュアルが物語を盛り上げてくれるぞ。

## 主人公のピノビィーは高性能ハチ型ロボットだ!

ハチのおじいさんがみんなのために愛情を込めて創り上げたロボット・ピノビィーは、"こころ"を入れてもらうまえにおじいさんが昆虫軍団にさらわれてしまい、物事の善悪を知らないロボットとなってしまいました。遊ぶの大好き、面倒なことは大嫌いなピノビィーですが、ようせいさんに導かれておじいさんを助け出す旅に出発することにしました。無事におじいさんを助け出し、ピノビィーは"こころ"を手に入れることができるのでしょうか?

おじいさん

ようせいさん

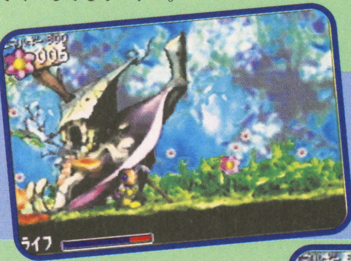
⬅昆虫軍団にさらわれてしまったおじいさんを助けるのだ。

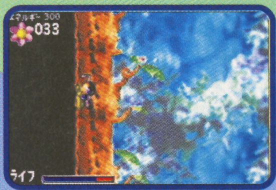
## 童話『ピノキオの冒険』をモチーフにしたアクションゲーム!

➡"あいはスゴイ"というアイテムを取ったところ。愛に目覚めるの?

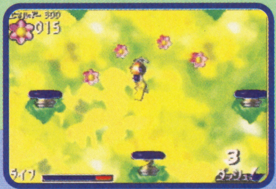
美麗なグラフィック!
滑らかなアクション!

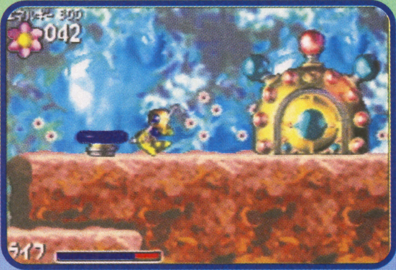
⬇ライフ制を採用しているので、ライフがなくなるまでミスしてもオーケー。





トラップも盛りだくさん!

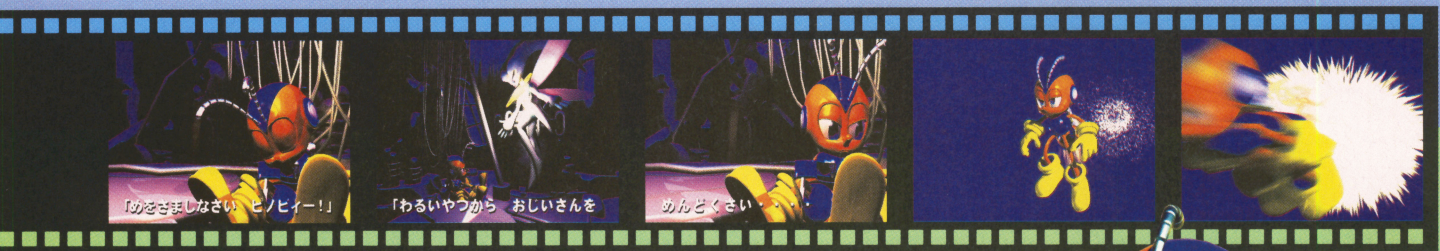


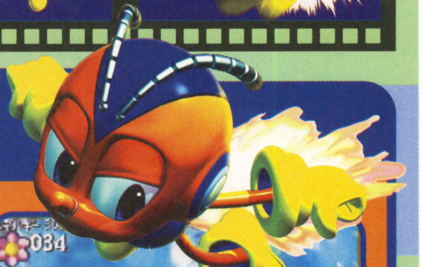


⬆バネに乗ってビヨーンと大ジャンプ!　気持ちよさそうだね。



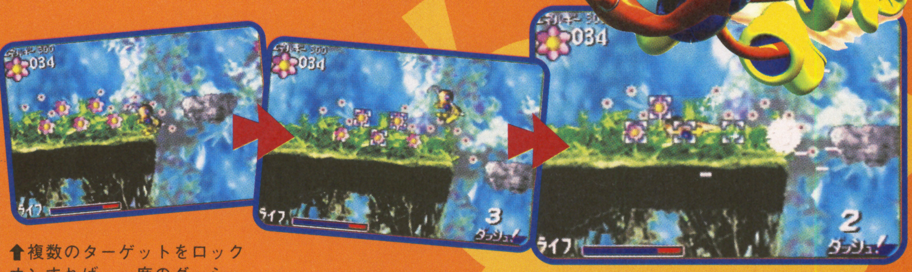
©2001 ARTOON　©2001 HUDSON SOFT　※画面はすべて開発中のものです。



## 爽快な新アクション"フライングダッシュ"

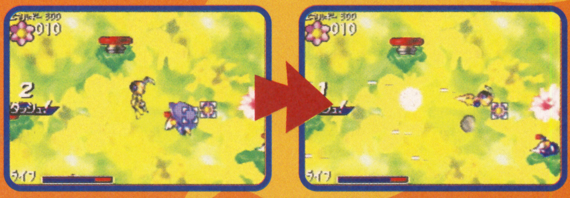
フライングダッシュは、背中につけたロケットで空中を飛び回るスピード感あふれるアクションなのだ。ホバリング中にロックオンした敵やアイテム目がけて体当たり。うまく利用して昆虫軍団に立ち向かおう。




↑複数のターゲットをロックオンすれば、一度のダッシュですべてを一掃できるのだ。

↑ピノビィー最大の武器、フライングダッシュ。いろいろな使い道があって便利なのだ。

空中を飛び回ろう！



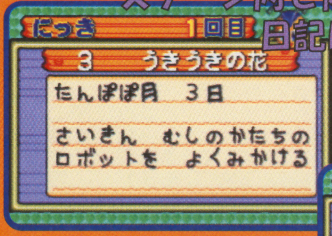
➡ステージ上に現れる敵もフライングダッシュで蹴散らすことができるぞ。強力なのだ。

気持ちいいっ!!

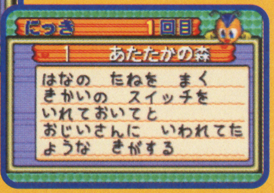
## 何度でもくり返し楽しめる"人生やりなおしシステム"

ピノビィーは、ステージクリアー時にそのステージでの出来事を振り返って日記をつけるのだ。この日記を参考にしながら"やらなかったこと"や"やってはいけなかったこと"などをやり直すことで、日記の内容（ピノビィーの人生）をさまざまに変化させることができるってわけ。ピノビィー自身の性格や能力だけでなく、先のステージの内容もどんどん変わっていくぞ。やり直しが重要ってことだね。

ステージ内で体験した出来事が日記に綴られるのだ！



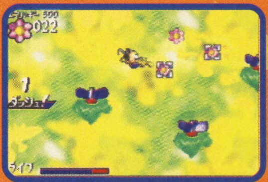

⬅日記を読むことで、ピノビィーの"こころ"の成長がうかがえるようになっているぞ。




➡日記を見て気になるところがあれば、すでにクリアーしたステージを再チャレンジすることもできるのだ。そこには新たな発見があるかも……。

## いろいろなトラップが用意されているのだ

ピノビィーは前述のフライングダッシュのほかにも、さまざまなアクション（歩き、ジャンプ、しゃがみ、つかまりなど）ができる。これらのアクションを駆使して、さまざまなトラップを乗り越えていくのも楽しみのひとつなのだ。



⬅プロペラから発生する風に吹き飛ばされるピノビィー。

↑ブロックから痛そうな針が突き出ております。当たったらたぶん痛いと思います。

風や泡に阻まれたり

⬅フワフワと浮かぶ泡がじつはけっこうジャマだったりする。うまく避けながら進もう。

●はみだしアドバンス情報 ゲームボーイアドバンスは、スーパーファミコンでおなじみの回転、拡大、縮小機能や半透明処理、画像の重ね合わせなどが可能なので、より表現の幅が広がっているのだ。

ゲームボーイアドバンスはサウンドも充実。従来のゲームボーイのPSG音源に加え、PCMステレオ音源を搭載しているのだ。より迫力のあるサウンドが楽しめるようになるぞ。

ナポレオンになりきって戦おう!

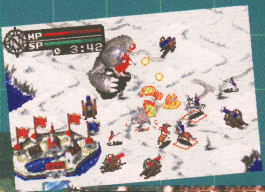
# ナポレオン

アクション(シミュレーション・歴史) 任天堂 発売日未定 価格未定

画面中を動き回る兵士たちを名将ナポレオンに扮して統率し、敵地深くへと進軍していくアクション人事ウォーゲーム。ナポレオンは自分では戦わないけど、兵士に直接命令したり、指揮官に兵士を預けたり、援軍を要請したりと大忙しなのだ。指揮官どうしで通信対戦も楽しめるぞ。

## ナポレオンを操作して兵士や指揮官に命令しよう!

兵士たちに移動先を命令して進軍し、相手の領地をどんどん占領していこう。兵士たちは敵と出会うと自分の意志で戦いだすぞ。



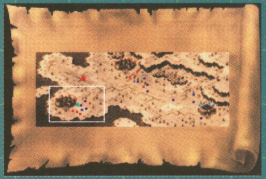
➡余裕があれば兵士を募集することもできるのだ。

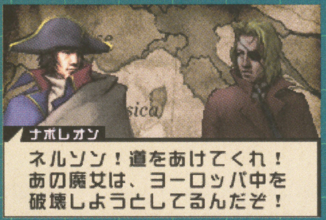
⬆ナポレオンが「ウォー!」と号令を掛けることで、兵士たちの士気が上がるぞ。

⬅直属の部下である指揮官に兵士を預ければ、部隊を組んで進軍できる。

## ヨーロッパが舞台

ナポレオンが活躍する舞台といえば、やっぱりヨーロッパが中心だよね。まあそこからいろいろ遠征するわけです。

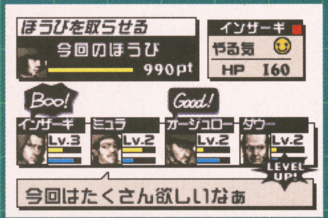




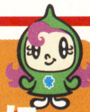

⬆➡イギリスの名提督ネルソンも登場。ナポレオンのライバルだね。

## 勝利したら部下にほうびを

勝利のあとは、指揮官たちにほうびを取らせてやる気をアップ。つぎの戦いにも影響するので慎重に配分しよう。




⬅たくさんあげないとやる気がなくなったりとか。

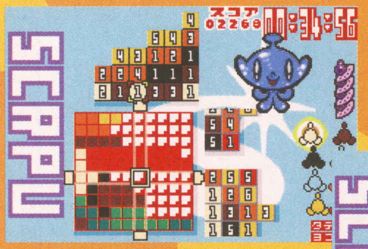


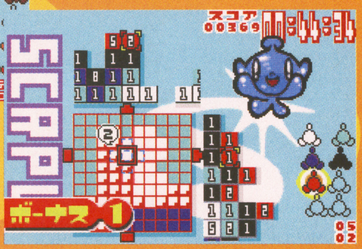
宇宙人とコンタクトをとるのが楽しい

パズル(コミュニケーション) ハドソン 発売日未定 価格未定

おなじみのイラストロジック型パズルとはまったくルールが異なる新感覚のパズルゲーム。プレイヤーの任務は、宇宙人たちとコンタクトをとり、友好関係を作りながら地球にやってきた目的を探ること。宇宙人たちが知りたがってることや欲しがっているものをロジックパズルを解いて探り当て、これらを教えてあげたりプレゼントしたりすることで友好度を深めていくのだ。

## ロジックパズルに新ルール登場!



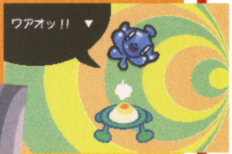



⬆➡一見ふつうのロジックパズルだけど、縦横の数字の意味や絵を完成させるまでのギミックはまったく新しいものなのだ。

## グラフィックデザインは田中秀幸氏

『ウゴウゴルーガ』などでおなじみの田中氏独特のコミカルかつブラックな雰囲気が溢れているぞ。

## 宇宙人たちと仲よくなろう




⬆➡パズルも楽しいけど、宇宙人たちとのコミュニケーションもまた楽しいのだ。

とってもかわいいぞ!



©2000 Nintendo ©2000 HUDSON SOFT ※画面はすべて開発中のものです。

# くるくるくるりん

## くるくる回る棒をゴールに導こう！

アクション(アクション)　任天堂　発売日未定　価格未定

くるくると回転する棒を操作して、迷路の壁に当たらないようにゴールに導くというアクションゲーム。✚ボタンだけでも遊べるんだけど、Aボタンを押すことによって加速することもできる。これをうまく利用しながら進んでいくのだ。棒の回転に合わせて狭いところを一気に通り抜けるのが気持ちいいぞ。

⬇何もしなくても棒は回転し続けるのだ。棒の動きを読もう！

壁に当たるとミス！

➡急ぎすぎると当たっちゃうよー。

単純だけどおもしろい!!

➡迷路はだんだん複雑になっていくぞ。む、難しいのだー！

# 桃太郎まつり

## 新しいゆうぎを3つ紹介!!

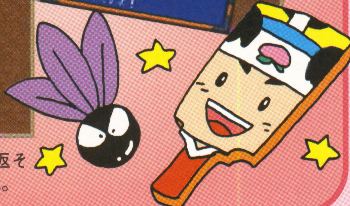
RPG(冒険・コミカル)　ハドソン　発売日未定　価格未定

RPGやボードゲームなどさまざまなジャンルを通してユーザーに愛されてきた『桃太郎』シリーズが大変身！　今回は“ゆうぎ”と呼ばれるアトラクションがてんこ盛りのバラエティー感覚溢れるゲームに仕上がっているのだ。携帯ゲーム機ならではの桃太郎ワールドが満喫できるぞ。

### はねつき猛特訓

5人のオニたちを相手にはねつきをする。こっちは桃太郎ひとりという変則ルールなのだ。規定の時間内に何回玉を返せるかを競う。

オニレンジャーとはねつき！



⬆とにかく相手にたくさん玉を返そう。返せそうにない玉は無視無視。

### ハリセン対決

5秒まえからカウントダウンが始まり、5秒たったらびろーんをたたくのだ。5秒以前にたたくと0点になってしまうので注意しよう。

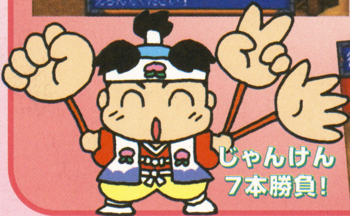
5秒ぴったりにたたけ！

⬆5秒ピッタリに近ければ近いほど高得点。タイミング命！

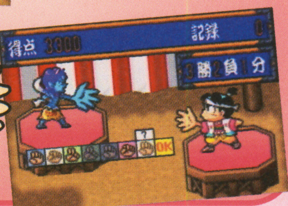
### じゃんけん7

阿修羅とじゃんけんで戦うゆうぎ。ふつうと違うのは出す手を最初に決めておくこと。すべて決まったら順番に勝負していくのだ。

⬅⬇じゃんけんは7回戦。阿修羅に勝ち越すことができるか!?



じゃんけん7本勝負！




●ぱみだしアドバンス情報　ゲームボーイアドバンスは、ニンテンドーゲームキューブのコントローラーとして使うこともできるらしいぞ。相手に知られたくない情報を手元で管理したりするんだろうね。

©2000 Nintendo/EIGHTING　©2000 HUDSON SOFT　※画面はすべて開発中のものです。

ゲームボーイアドバンスの専用カートリッジは、縦34.5ミリ、横60ミリとかなりコンパクトになっているのだ。ゲームボーイの半分ぐらいって感じかな。横長の長方形だね。

## 航空機の離着陸を指示しよう

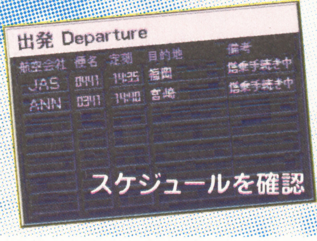
# ぼくは航空管制官（仮題）

**シミュレーション（飛行機）　タム　発売日未定　価格未定**

パソコンで発売され、12万本以上のセールスを記録した航空シミュレーションの移植作。決められた時間内で航空機を離着陸させるという航空管制官の仕事がパズルゲーム風にアレンジされているのだ。空の交通整理は一筋縄ではいかないぞ！

⬅各航空機に指示を出していくのだ。

➡天候や時間も考慮しよう。




スケジュールを確認

## 実在の航空機が登場

⬅⬇ノースウェストやJASの航空機が15機種登場。航空ファン垂涎！

⬅隠れキャラの登場などオリジナル要素も満載！

# 森田将棋あどばんす

**テーブルゲーム（将棋）　ハドソン　発売日未定　価格未定**

## 将棋ソフトの金字塔がゲームボーイアドバンスに登場

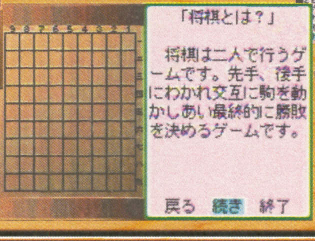
過去、いくつものハードで発売され根強い人気を博した『森田将棋』がゲームボーイアドバンスに登場。モバイルアダプタGB対応なので、詰め将棋の問題をダウンロードして楽しむことができるのだ。もちろん通信ケーブルを使ったふたり通信対戦も可能だぞ。

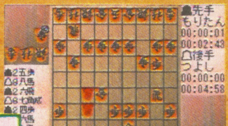
⬆いつでもどこでも手軽にしっかりとした将棋が楽しめるのだ。

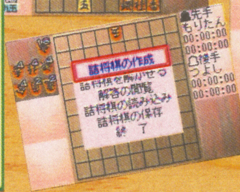
**いろいろなモードが用意されている**

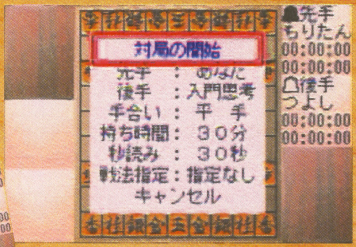
➡思考スピードが超高速なので、テンポよく対局が進んでいくぞ。

⬇将棋を始めたばかりの初心者に打ちかたを指導してくれる。





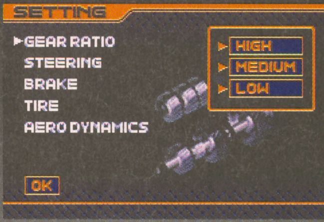

⬅⬆手合い（ハンデ）や持ち時間、思考アルゴリズムの強さなど、柔軟な設定が可能。

**設定変更も可能**

# トップギアGT日本選手権（仮題）

**アクション（レース）　ケムコ　発売日未定　価格未定**

日本ツーリングカーレースの最高峰と言われる全日本GT選手権を題材にしたレースゲーム。実在するチームに所属し、マシンをチューニングして戦うのだ！

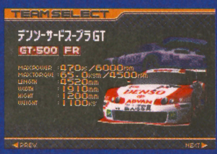



## リアル指向のレースゲームだ！

⬆➡もてぎや富士、SUGOなど、実在するサーキットが舞台。燃えるぜ！

⬆➡天候によってマシンのセッティングを変える必要があるぞ。

## 天候が変化する!!




**実在するチーム、マシンで過酷なレースを戦い抜け！**



©1998-2000 Techno Brain Co.,LTD. ©2000 HUDSON SOFT ©2000 Yuki Enterprise ©2000 KEMCO ※画面はすべて開発中のものです。

# アドバンス新作情報 超

えー、最後は画面1点で14本を一挙に紹介。これらのゲームの詳細は続報を待ってちょー。

## F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE(仮題)
任天堂

スーパーファミコンやニンテンドウ64で好評だったレースゲームですな。通信対戦もきっとできるはず。

## ゲームボーイウォーズアドバンス(仮題)
任天堂

現代戦がテーマのシミュレーションゲーム。兵器を生産して敵軍をコテンパンにやっつけるのだ！

## タクティクスオウガ外伝(仮題)
任天堂

重厚な世界観やシナリオで熱狂的なファンを獲得したシミュレーションRPGの外伝的作品なのです。

## ファイアーエムブレム 暗闇の巫女(仮題)
任天堂

人気シミュレーションRPGシリーズの最新作。今回は巫女が重要な役割を果たすんだろうね（そのまんま）。

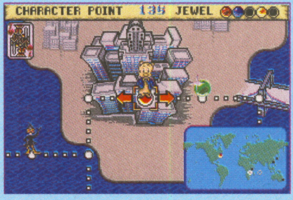
## 馬穴大作戦
任天堂

競馬を題材にしたゲームってことは間違いないけど、育成するのか予想するのかなど詳しいことは不明です。

## ボンバーマンストーリー(仮題)
ハドソン

ボンバーマンがゲームボーイアドバンスでも大暴れ！　爆弾で敵をやっつけながら謎を解いて先に進むのだ。

## トゥイティーと魔法の宝石(仮題)
ケムコ

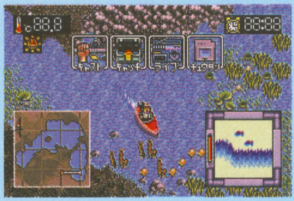



ルーニーチューンズのキャラクターが活躍するボードゲーム。魔法の宝石を集めてトゥイティを助け出そう。

## ファイヤープロレスリングA
スパイク

間を重視した独特の操作方法で人気を博した『ファイヤープロレスリング』最新作がアドバンスに登場だ。

## スーパーブラックバスアドバンス(仮題)
スターフィッシュ



本格的なルアーフィッシングが楽しめる釣りシミュレーション『スーパーブラックバス』シリーズの最新作。

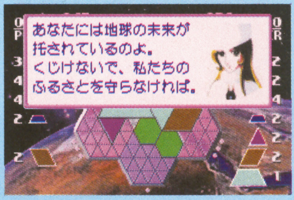
## デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション
メディアワークス

ゲームグッズ専門店の店長となり、店員たちと会話しながら品ぞろえを増やしていくシミュレーションゲーム。

## ハローキティ ミラクルコレクション(仮題)
イマジニア

キティちゃんのコスチュームを作ってダニエルくんとラブラブになるのが目的のアドベンチャーゲームだぞ。

## 松本零士のスペースへキサイトX(仮題)
ジョルダン




さまざまな形状の駒を盤面に置いて勝敗を競うパズルゲーム。松本零士の人気キャラクターが総出演するぞ。

## 無限奇行ゼロ・ツアーズ(仮題)
メディアリング

モバイルシステムGB対応のコミュニケーションRPG。通信を利用したさまざまな仕掛けが満載なのだ。

## ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス
コーエー

競走馬の馬主となり、秘書や調教師などに指示しながらレースを勝ち抜いていく競馬シミュレーション。

## そのほかに発表されているタイトル

- はなさき合戦　任天堂
- マジカルバケーション(仮題)　任天堂
- ワリオランド4(仮題)　任天堂
- コナミワイワイレーシング　コナミ
- ゴルフマスター(仮題)　コナミ
- サイレントヒル(仮題)　コナミ
- スターコミュニケーター(仮題)　コナミ
- メールでキュート　コナミ
- モンスターブリード　コナミ
- 悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン(仮題)　コナミ
- ポケットGTアドバンス(仮題)　MTO
- みんなといっしょ(仮題)　MTO
- サンサーラ・ナーガ(仮題) ビクターインタラクティブソフトウエア
- ドカポン(仮題) アスミック・エース エンタテインメント
- ドラえもん(仮題)　エポック

● はみだしアドバンス情報　本体の上面にある拡張コネクタは、将来モバイル機器や周辺機器をつなげるときに使うのだ。ポケットカメラやプリンタのような楽しい周辺機器がいっぱい発売されるといいね。

©2000 Nintendo ©2000 Nintendo,©2000 INTELLIGENT SYSTEMS ©2000 Nintendo ©2000 QUEST ©2000 Nintendo,©2000 INTELLIGENT SYSTEMS ©2000 Nintendo ©2001 HUDSON SOFT
©2000 KEMCO/LOONEY TUNES,characters,names and all related Indicia are trademarks of Warner Bros.©2000. ©2000 Spike/VAiLL ©2001 starfish Inc. ©2001 BROCCOLI/Media Works Inc.
サンリオキャラクター©'76,'00 SANRIO CO.,LTD.©2000 Imagineer Co.,Ltd. ©Jorudan/Nekogumi Co.,Ltd.©松本零士/Leiji Matsumoto ©MRC ©AMEDIO ©KOEI Co.,Ltd.

# 64+ MONTHLY DATA

2000.11

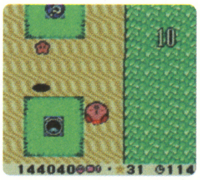
## 売り上げ TOP10

●集計期間● 2000年7月31日～2000年9月3日

### 1 ↗ - NEW

## コロコロカービィ

任天堂
2000年8月23日
4500円



**253,021本** 累計253,021本

発売日から1週間強で見事1位にランクイン！ レベル4～6のステージに隠されているスターの場所がわからないという人は76ページからの攻略記事を読むといいぞ！

### 2 ↗ - NEW

## マリオストーリー

任天堂
2000年8月11日
6800円

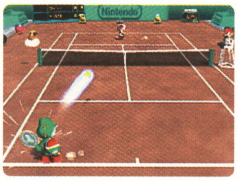
**235,001本** 累計235,001本

100まで貯まるとレベルが上がるスターポイントは、同じ敵を倒してもマリオのレベルが低いほど多くもらえる。序盤で戦闘をあまりしないと、あとで一気に成長できるのだ。

### 3 ↘ 2

## マリオテニス64

任天堂
2000年7月21日
6800円



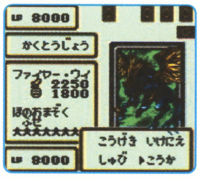
**219,712本** 累計536,552本

隠しコートや隠しキャラクターなどいろいろなお楽しみ要素が入っている『マリオテニス64』。今月号の『バリバリ禁断の秘技』は『マリオテニス64』特集だよ。

### 4 ↘ 1

## 遊戯王 デュエルモンスターズIII
## 三聖戦神降臨(トライホーリーゴッドアドバント)

コナミ
2000年7月13日
4500円



**124,195本** 累計601,536本

今作ではレベル5以上のモンスターを召喚するために､いけにえを捧げなくてはならない。また、手札のカードを使って新たなモンスターを誕生させる融合システムにも変化が！

### 5 ↘ 3

## メダロット3
## カブトバージョン・クワガタバージョン

イマジニア
2000年7月23日
各4300円

**68,054本** 累計189,853本

今回のメダリンピックは､登場人物が1体ずつメダロットを出して戦うチームバトルだ。主人公のイッキ以外のキャラは自動なので回復の使いどころがポイントとなるぞ。

※売り上げTOP10と歴代販売本数TOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。 左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、ピンクが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

## 6 ↗ - NEW

### ゾイド 邪神復活！
～ジェノブレイカー編～

トミー 2000年8月4日 4500円

**45,960本**

累計45,960本

## 7 ↘ 5

### ポケットモンスター
金・銀

任天堂 1999年11月21日 各3800円

**39,003本**

累計5,465,158本

## 8 ↘ 4

### サクラ大戦GB
檄・花組入隊！

メディアファクトリー 2000年7月28日 4800円

**38,958本**

累計120,340本

## 9 ↗ - NEW

### ラブひなポケット

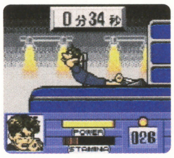
マーベラスエンターテインメント 2000年8月4日 4200円

**35,811本**

累計35,811本

## 10 ↗ - NEW

### 筋肉番付GB2
～目指せ！ マッスルチャンピオン～




コナミ 2000年8月10日 4500円

**32,826本**

累計32,826本

## 読者が選んだ お気に入りソフトTOP10

1. ゼルダの伝説ムジュラの仮面 (N64) 任天堂 …… 16.6%
2. ポケットモンスター金・銀 (GB) 任天堂 …… 14.7%
3. マリオテニス64 (N64) 任天堂 …… 13.6%
4. 実況パワフルプロ野球2000 (N64) コナミ …… 13.1%
5. ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ (N64) 任天堂 …… 11.6%
6. ゼルダの伝説時のオカリナ (N64) 任天堂 …… 9.4%
7. 星のカービィ64 (N64) 任天堂 …… 7.4%
8. トレード&バトルカードヒーロー (GB) 任天堂 …… 5.7%
9. マリオパーティ2 (N64) 任天堂 …… 3.9%
10. マリオカート64 (N64) 任天堂 …… 3.7%

●集計期間● 2000年7月31日～9月7日

## 今月のピックアップ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

任天堂
2000年4月27日
5800円
7800円
(メモリー拡張パック同梱)

「読者が選ぶお気に入りソフトTOP10」で見事1位に輝いた『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』。お面をかぶることで発揮するさまざまな特殊能力を駆使して、クロックタウンを襲う月の落下を阻止するために謎を解いていこう！ 月が落下する3日間という短い期間の中で、時間を戻せるオカリナを使い、3日間を何度もくり返しながらゲームを進めるのだ。

## 読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. ポケモンスタジアム 金・銀 (N64) …… 29.4%
2. バイオハザード0 (NGC) …… 18.3%
3. スターオーシャン ブルースフィア (GB) …… 8.6%
4. テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン (GB) …… 8.3%
5. ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 ～大地の章～ (GB) …… 7.8%
6. 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール (GB) …… 7.5%
7. ファイアーエムブレム64 (N64) …… 6.7%
8. 真・女神転生デビルチルドレン (GB) …… 5.9%
9. ロックマンX サイバーミッション (GB) …… 5.1%
10. パーフェクトダーク (N64) …… 4.7%

●集計期間● 2000年7月31日～9月7日

## ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (スーパーファミコン)

1. ゼルダの伝説 神々のトライフォース …… 任天堂
2. 不思議のダンジョン2 風来のシレン …… チュンソフト
3. スーパーマリオコレクション …… 任天堂
4. ファイアーエムブレム トラキア776 …… 任天堂
5. スーパーマリオワールド …… 任天堂
6. ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～ …… アスミック
7. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 …… 任天堂
8. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン …… チュンソフト
9. カービィボール …… 任天堂
10. 牧場物語 …… ビクターインタラクティブソフトウェア

●ニンテンドウホームページより8月分

## ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (ゲームボーイ)

1. スーパーマリオブラザーズデラックス …… 任天堂
2. 風来のシレンGB 月影村の怪物 …… 任天堂
3. バルーンファイトGB …… 任天堂
4. ゼルダの伝説DX …… 任天堂
5. 星のカービィ2 …… 任天堂
6. 牧場物語GB …… ビクターインタラクティブソフトウェア
7. 遊戯王 デュエルモンスターズ …… コナミ
8. メトロイド2 …… 任天堂
9. 星のカービィ …… 任天堂
10. ボンバーマンクエスト …… ハドソン

●ニンテンドウホームページより8月分

※期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※タイトル後の()内の表記はN64がニンテンドウ64、GBがゲームボーイ、SFCがスーパーファミコン、NGCがニンテンドーゲームキューブを表しています。

# 新作ゲームクロスレビュー

**8月11日～9月29日**

## NINTENDO64 9月15日
### WWF レッスルマニア2000

アスミック・エース エンタテインメント／8800円
プロレス・アクション

『バーチャル・プロレス』シリーズのアメリカ版。WWFに所属するレスラーたちを操って、リアルなプロレスが楽しめる。

## NINTENDO64 9月27日
### 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！ シレン城！～

チュンソフト／6800円
冒険・RPG

『不思議のダンジョン』シリーズ最新作。ダンジョンで拾った材料を城の部品に加工し、鬼たちから村人を守る城を築こう。

## GAMEBOY 8月11日
### K.O. THE PRO BOXING

アルトロン／4500円
ボクシング・育成・アクション

プロボクサーとして練習を積み、ライバルたちと試合を重ねていく育成ゲーム。試合はもちろん自分で操作することができるぞ。

## バカタール加藤

この号が終わったら、やっと夏休み！ 夏休みになったら野球の試合をして、合宿に行ってギターを弾いて、温泉とかドライブにも行く予定。やりたいゲームも溜まってるし、時間ってないよねえ。つーか、それ仕事より忙しいじゃん！ 俺。でもなんとかなるんです。

**WWF レッスルマニア2000 — Score: 8**
全米で人気のWWFのレスラーが50人以上も登場。登場シーンや技、コスチューム等がレスラーごとに違うなど演出も凝っているし、モードも豊富。でも、基本システムは『バーチャルプロレス』シリーズと同じなので安定。WWFファンなら買いでしょう。

**風来のシレン2 — Score: 10**
奥の深い『シレン』らしさはそのままに初心者でも入れるような配慮が随所に。オープニングも笑ったし、イベントシーンも楽しい。グラフィックもキレイ。テンポもいいし、やり込む要素も十分。文句なし。しかも、今回のシレン、超かわいいよー。

**K.O. THE PRO BOXING — Score: 6**
育成シミュレーション+アクション。ポイントを割り振り、チクチクとパラメーターを上げ、育てた選手を試合で操作、ってのは地味ながら楽しい。試合もチマチマしてるけど、ボクシングっぽい。負けるとポイントが減ってジリ貧になるのは辛い。

## 田原誠司

レビュアーをやっててうれしいのは、思わぬめっけもんゲームに出会ったとき。今回の『ウータマちゃん』なんて、正直ノーマークだったもの。と、喜びも大きいクロスレビューですが、あたしゃ今月でさよなら。来月からはチャキチャキの下町娘が登場するといいな。

**WWF レッスルマニア2000 — Score: 6**
全体に動きがもったりしていて相手の攻撃を待ってる感じがあるが、強さを求めない方向に進化したのがWWFと考えれば、デザインとしては正解か。レスラーを操作すると同時に試合の観客でいられるおおらかさと、技巧が追求できる深さが共存。

**風来のシレン2 — Score: 9**
すでに完成の域にあるシリーズなので、今回のは別ハード版かと思ったら嬉しい誤算。3Dのキャラは活きてるし、築城という新タスクはやる気に火をつけてくれるし。細部まで神経のいき届いた仕事から、ゲーム＝サービス業だと再確認。

**K.O. THE PRO BOXING — Score: 4**
トレーニングはメニューを決めるだけなので、プレイヤーの腕は関係なし。ゲームボーイの画面にリング全体を収めるレイアウトでは、どうしても試合は迫力不足になる1ラウンドは現実の時間で3分あるのも長すぎる。爽快感が得られなかった。

## 本田やよい

今年は大作の続編が続けざまに発売されるので、ひさびさに仕事以外でゲームをする気になってます。今は某超大作RPGの7作目をプレイしてるところなんだけど、今月レビューする某ダンジョン変化型RPGが超気になる!! 年末まで仕事入らないといいな。無理かな。

**WWF レッスルマニア2000 — Score: 7**
登場選手が多く、同じ操作でもキャラクターごとに技が違うので、飽きずに遊べる。操作が複雑なのに練習用モードがないこと、ダッシュ以外の選手の動きがのろくてスキが多いこと、技の当たり判定があいまいな時があること。以上が不満点。

**風来のシレン2 — Score: 9**
じつはわたし、前作の緊迫した雰囲気がどうも苦手だったの。でも今作は、苦手な人向けの気配りが細かく行き届いてる。最初に材料集めを失敗したわたしに、おっちゃんが材料をくれた時はマジで大感激。築城という目的が与えられたのもいい。

**K.O. THE PRO BOXING — Score: 5**
トレーニングでのステータス上昇値が小さく、場合によっては下がることもあるため、達成感を得られにくい。日数をこなしても、やれることがほとんど変わらない。試合や対戦の時の選手の動きが遅く、操作がまどろっこしい。画面も地味だし。

## デビル藤原

先日行われたスペースワールドで『風来のシレン2』の展示場所にいったところ「あ、風来デビルだ！」と指を差す子供たちに遭遇。"俺も少しは人気者だな"と思ったのもつかの間。「サスミベリィいないじゃん。つまんねーの」と囁く子供たちの声が……。

**WWF レッスルマニア2000 — Score: 7**
ロック様のピープルズエルボーやHHHのペディグリーなど、各選手のリアルな技と動き再現されているのはさすが。でも、WWFといえばド派手な演出と選手のマイクパフォーマンスがウリ。このウリの部分が再現されていないのがちょっと残念。

**風来のシレン2 — Score: 10**
さきに言わせてもらうけど、とにかく最高！ 城を築くという目標があるため、飽きやすい人であっても継続的に遊べてしまう。理不尽な死にかたをしても、くやしくて再度チャレンジしてしまう。ファンならずとも、間違いなくハマれるはず。

**K.O. THE PRO BOXING — Score: 5**
トレーニングは練習メニューの割合を決めて、あとは見守るだけ。気軽に育成ができるという点では○。でも、いざ試合になると大雑把な作りの感あり。何しろ育てたボクサーの成長具合が、試合にあまり反映されていない気がするんですが……。

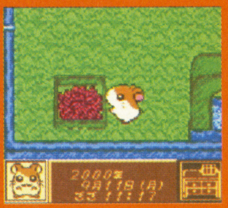
---

**GAMEBOY ポップンミュージックGBアニメーションメロディ**
●9月7日発売 ●4500円 ●コナミ
アーケード版から移植された人気シリーズ最新作。'60年代から'90年代の人気アニメの主題歌を収録。

**GAMEBOY ビートマニアGB ガッチャミックス2**
●9月28日発売 ●4500円 ●コナミ
ゲームボーイ版『ビートマニア』の第3弾。対戦モードにはふたりでハモリプレイが楽しめるモードを搭載。

## GAMEBOY 9月8日

### とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ



任天堂／3800円

占い・その他

占い好きのハムスターであるハム太郎が、クラスメイトとの相性や自分の性格など、キミの知りたいことを占ってくれるぞ。

**[6]** 低学年の女の子向けの占いソフト。とはいえ、ハム太郎とのコミュニケーションや、友だちとのやりとりを前提に作られていて、単なる占いソフトではない。なによりハム太郎がかわいい。占いの種類はあまり多くないが、こういうのもアリかと。

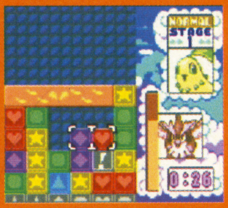
**[7]** ゲームというよりはアドレス帳を丁寧に作り上げるような感覚。時計機能を活かした、息の長いアクセサリーソフト。自分の中のファンシー細胞が活性化されて驚く。ハム太郎のさりげないセリフに小技が効いてる。意外だが万人向けの作り。

**[6]** 携帯型ペット飼育ゲームかと思いきや、占いの本にデータを入力することで、ハム太郎の会話がいろいろ変化するのね。ちっちゃい頭で一生懸命考えるハム太郎がめっちゃプリチー。リアルタイムなので、気長にハム太郎と会話する根性が必要。

**[7]** ただの占いソフトかと思いきや、ハムスターのハム太郎とコミュニケーションもとれる。もちろんメインは性格判断や相性診断。診断結果は当たってたり当たってなかったり……。でもハム太郎のグラフィックはスゲーかわいい。女性や子供向けだね。

## GAMEBOY 9月21日

### ポケモンでパネポン



任天堂／3800円

ファンタジー・アクション・パズル

かわいいポケモンたちがパズルゲームで登場。左右のパネルを入れかえ、同じ種類のパネルが縦か横に3つそろうと消えるぞ。

**[7]** やっぱりおもしろい。カラーのパネルも見やすいし、ルールや連鎖のさせかたを丁寧に教えてくれるので、初心者でもすぐに覚えられる。モードも多く飽きないし、携帯機向きのお手軽さ。ポケモンである必然性はないと言えばないんだけど……。

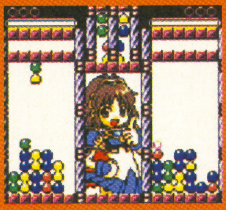
**[7]** 落下＆積み上がり＆連鎖の『テトリス』の系譜にまだあった新アイデア。最強のキャラクターが載ったことで、とっつきは良い。狙った連鎖を実現できたときは快感だけど、深く考えなくてもなんとかなる面も。遊び込めば奥が深そうな臭いはある。

**[6]** 『パネポン』のGB版。ただそれだけ。条件を満たしてポケモンを集める以外に、『ポケモン』である意味が感じられない。ゲームそのものはモードがたくさんあって長く遊べるし、パズルとしての中毒性もあるので、純粋に『パネポン』を遊びたい人なら。

**[7]** 安定した人気を誇るパズルゲームに『ポケモン』がドッキング。これだけでお子さまにはたまらない。『ポケモン』の必然性は感じないが、パズルゲームの得意な人もそうでない人も安心して遊べます。モードが非常に豊富なので飽きないし。

## GAMEBOY 9月22日

### ぽけっとぷよぷよ～ん



コンパイル／3980円

パズル・パズル

『ぷよぷよ』シリーズ最新作。新システムである”特技”が完全リニューアルされた。また、連鎖時のボイスも導入されたぞ。

**[6]** 定番モノなんで、パズルとしてのおもしろさは保証付き。新要素の看板をかけるってアイディアはおもしろい。でも、特技のスローダウンは相手にやられるとすごく辛い。あとは、大きな変更点はなしで安定路線。ファンの人は安心してどうぞ。

**[6]** 互いの看板を賭けて戦う公式戦が楽しい。特技が使える点がやや目新しいものの、いつもの『ぷよぷよ』であることに変わりはない。コンピューターは強めの設定のようで、ストーリーモードで勝ち抜くのは甘くない。そつのない最新版という感じ。

**[6]** キャラクターごとに特技があるのは目新しいけど、どの特技にどの特技が強い、という攻略法がすぐに見えてしまう。やっぱりふつうに遊ぶのが楽しい。ステージが進んで落下速度が上がると操作しづらい。キャラクターの声(とくに鳴き声)が耳障り。

**[6]** ぷよが小さくて見にくいのがちょっと残念。ルールやシステム面に大きな変更はないが、ストーリーモードで倒した相手の特技が使えるのはおもしろいです。前作、前前作ソフトと通信対戦ができるのは驚き。看板の奪い合いもけっこう楽しい。

## GAMEBOY 9月22日

### ハムスター倶楽部 あわせてチュー

ジョルダン／3980円

キッズ・パズル

マンガで大人気の『ハムスター倶楽部』を題材にしたパズルゲーム。落ちてくるブロックを回転させてどんどん消していこう。

**[5]** ブロックが自由に置け過ぎて、いくらでも消せるという感じ。そのぶん、ものすごい連鎖も作れる楽しさはある。が、スピードが突如速くなって失敗する。だけど、緊張感に欠けるのが残念。そのぶん、敷居は低いから、パズル初心者向けかも。

**[6]** 『ぷよぷよ』に類似。ただし同種のブロックを3つ繋げると消えるイージータイプ。そのわりにはブロックの落下スピードが急激に上がる厳しさも。ブロックを1から5までの数字で表した大胆さはコロンブスの卵かも。キャラクターはかわいい。

**[4]** 遊びかたの説明とかがまったくなく唐突に始まる。落ちてくるブロックの数が違うのは斬新だけど、画面が小さくて見づらい。落ちてくるのが数字だから、その数だけくっつけるのかと思ったらそうじゃなく、ただのマークの代用品。手抜き？

**[6]** 簡単なルールなので取っつきやすいのが○。また、ブロックが数字なので見やすいです。でも、途中からブロックの落下スピードが急激にアップしすぎ！ それさえなければもうチョイ好感度アップ。まあ、なんとなくやり続けちゃうんだけどね。

## GAMEBOY 9月22日

### ぼくのキャンプ場

ナグザット／3980円

経営・シミュレーション

キャンプ場を経営するシミュレーションゲーム。荒れ地を整地したり施設を設置して、たくさんの客が訪れるキャンプ場を作ろう。

**[6]** チクチクとキャンプ場の規模を拡大していくのは楽しい。アイテムがでたらめに多いのも好き。イベントが少なく、展開は単調になりがちだが、個人的にはシミュレーションらしくて好み。お手軽路線なんだから、施設がすぐ建つとうれしいなあ。

**[6]** ルーチンワークを淡々と繰り返すことに楽しみが見い出せそうな人なら。ミニゲームも盛り込まれてはいるが、あくまでおかず。ゲームの本筋はいたって地味な作業の繰り返し。でもキャンプ場経営というテーマに魅力が潜んでたとは意外な発見。

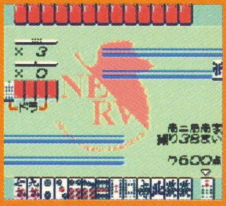
**[5]** 必要な行動の説明が文章でしか示されず、頭に入りづらい。画面上に区画名が表示されない、区画の開放と閉鎖の設定が毎日リセットされる、いちいち小屋に戻らないと道具変更や体力回復ができないなど、さまざまな面で不親切さが目立つ。

**[6]** 『牧場物語』？ って感じが第一印象。キャンプ場を整備しながら、施設を作ったり土地を購入したりのくり返し。でも、キャンプ場を経営するという新しいテーマに目をつけたのは○。じっくりと遊びたい人にはうってつけのゲームですな。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品と同様のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介とどめ評価はのちの号で掲載します。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。

※数字は10点満点の総合評価です。

## GAMEBOY 9月29日
### 新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画



キングレコード／3980円
アニメ・麻雀

一大ブームを巻き起こした人気アニメ『エヴァンゲリオン』が麻雀ゲームになって登場。通信機能を使った対戦もできるぞ。

シナリオモードや使徒戦、トレカの要素など、『エヴァ』キャラが登場するので、ファン向けの内容。麻雀部分は、2人打ちで、コンピューター強いっス。俺が下手なのかもしれないけど、すぐ負けちゃう。『エヴァ』ファンで麻雀したい人向け限定商品かと。

なにゆえエヴァンゲリオンで麻雀？と言わせるのが制作者の意図と見た。あのシリアスな舞台で、最重要課題がなぜか麻雀というパロディ作品。対局そのものは、牌の流れに偏りが強すぎる気もするけど、ふつうの麻雀。途中セーブできるのは○。

パロディモノとしては比較的いい出来ばえ。フリークなら爆笑必至。グラフィックやBGMの再現もかなりがんばってる。ただし肝心の麻雀はかなりお粗末。相手は長考傾向でテンポが悪いし、何よりストーリーモードで3万点返しってのは長すぎる。

何故碇ゲンドウが麻雀してるの……？ と思いつつも『エヴァンゲリオン』の世界は十二分に堪能できると思う。グラフィックもがんばってるしね。でも、肝心の麻雀部分に不満。仕組まれているとしか思えない牌の流れ&テンポの悪さが気になる。

## GAMEBOY 9月29日
### エレベーターアクションEX

アルトロン／4500円
ハードボイルド・アクション

ファミコンやゲームセンターで人気を博したアクションゲーム。スパイとなってビルへ侵入し、機密文書を盗みだすのだ。

往年の名作アクション。大きなアレンジはなく、武器が増えた程度。照明を打ったり、かつてのテクも使えるので、レトロゲームファンや往年のファンにはいいかも。が、最近の人たちにはただの古臭いゲームに写るかも。もうひと工夫欲しかった。

17年前にリリースされたオリジナル版をアレンジ。使えるアイテムが増えたが、かくれんぼと鬼ごっこをたしたようなシステムはそのまんま。あの時代を思い出したい人にはいいかも。ただし、動きの大ざっぱさもオリジナルに忠実なのが……。

ゲーム好きの大人は懐かしさに感激。でもそれも一瞬。どのステージも似たりよったりの構造だし、3人いるキャラクターの誰を選んでもすることは同じ。だから飽きやすい。同一ステージ開始時のオープニング画面がまったく同じなのはどうか。

ゲーセンで流行った懐かしの『エレベーターアクション』が、ゲームボーイカラーで遊べるのはファンとしてウレシイ。随所に変更点は見られるものの、シンプルな操作方法と単純なマップ、地味な演出は良くも悪くも昔のゲームって感じですな。

## GAMEBOY 9月29日
### ゴン太のおきらく大冒険

レイアップ／3980円
キャラクター・アドベンチャー

ペットフードのCMでおなじみのゴン太が主人公。何者かに盗まれてしまった"子ゴン太"の大切な絵日記を取り戻そう。

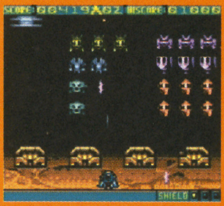
このゲーム、ゴン太ファン向けなのかな？ ゴン太のおきらくさはメッセージ等で表現されていて、それなりに味があるが、ゲーム的には、お話を聞いて回るだけのアドベンチャー。ミニゲームもあるけど単調。ゲームをあまりやらない人向けかな。

CMに出演してる犬がゲームになるとは……。制作者のまじめさは伝わるものの、プレイヤーへのサービスが不足してる。マップが見づらかったり、セリフの順番がわかりにくかったり。小さなおつかいをちまちまこなしていくだけで、やや退屈。

マップが広いのに移動が遅い。なんで常時ダッシュできるようになってないんだろう？ 内容は単調なおつかいRPGで、物語が進んでもできることが増えるわけでもないので、長く遊ぶ気になれない。バーや旅館など、重要な場所がわかりづらい。

イベントシーンで見られるゴン太のグラフィックやセリフまわしは、CMで見たゴン太そのもの。肝心のゲームは単純なおつかいゲーム。丁寧に作ろうという制作者の意図は伝わるけど、いかんせんゲームが単調。ターゲットはお子さま向けです。

## GAMEBOY 9月29日
### スペースインベーダーX



タイトー／3980円
SF・シューティング

一世を風靡した『スペースインベーダー』がパワーアップ。性能が異なる3種類の自機を操って、インベーダーたちを撃墜せよ。

意外に(失礼！)おもしろい。インベーダーのゲーム性を大事に、グラフィックやUFOボーナスを改良。ボス戦もゲーム性を損なわずにうまく導入。アレンジの方向をキチンと考えて作ったのが伝わる。過去にあった焼き直しの中では出色のデキ。

まったくの新作として見た場合は、画面に敵がびっしりの窮屈なシューティングゲームと映るかも。でもオリジナルを知ってる人なら楽しめると思う。パワーアップアイテムが豊富でスピード感も凄い。巨大ボスも登場するし、正常進化と言っていい。

3機の特徴がわかりやすい。方向ボタン連打でダッシュできるので、母艦に追いつけるのがめちゃうれしい。パワーアップアイテムの種類が豊富なのも楽しい。ただしモードがひとつしかないので、途中で飽きるかも。あとパスワード長すぎ。

オリジナル『インベーダー』の古き良き世界観を残しつつ、現代風にアレンジがなされている。使用する自機が選べたり、十ボタンを横に2回押すと自機のスピードがアップするのがうれしい。また、パワーアップアイテムも豊富。けっこうハマります。

## GAMEBOY 9月29日
### ソロモン

テクモ／4300円
パズル・アクション

あの『モンスターファーム』とファミコンの名作『ソロモンの鍵』がドッキング。各部屋に隠された鍵を見つけて出口を目指そう。

往年の名作アクションと『モンスターファーム』が合体。が、ゲーム性はほぼ『ソロモン』。でも、いまやっても楽しめるのはさすが名作。思考性とアクションが絶妙にマッチ。ボス戦も10面ごとでメリハリになってる。あと、音楽がすごくいい！

復古ゲー。14年前の『ソロモンの鍵』の基本システムに『モンスターファーム』の彩りをトッピング。スエゾーやらハムやらが出てくるのでファンは嬉しいかもしれないがじっくり型の思考パズルであることに変わりはない。操作性はいまいち。

『ソロモン』9対『モンスターファーム』1って感じ。『ソロモン』ファンならハマれるかもだけど、結局昔のゲームシステムのままで、とくに目新しいファクターがないので、わたしは途中から飽きました。ジャンプのレスポンスが悪いのも一因かも。

『ソロモンの鍵』が遊べるというだけでファンには涙もの。『モンスターファーム』をドッキングさせるという新たな試みをしているが、この部分をどう捉えるかで意見が分かれるところ。僕的にはうまく融合していると思う。中毒性も高いしね。

## GAMEBOY

9月29日

### パズルデショーブヨ！ウータマちゃん

ナグザット／3800円

パズル・パズル

東映アニメーションの新キャラクター、ウータマちゃんが登場する新感覚のパズルゲーム。通信ケーブルを使って対戦が可能。

最初はコツがつかめなかったけど、慣れてくるとだんだん楽しくなる。4つ分のマスを回せるというのが不自由でもあり、逆に自由な点でもあり、そのバランスが絶妙。いままで使ってない脳みそを使った感じ。でも、難しい人には難しいかも。

15パズルをうまく発展させたようなゲーム。ちょっといじればルールが直感的にわかる、プレイするうちにトランスする瞬間がある、適度なパニック感があるなど、良質なパズルゲームの条件が備わっている。キャラにだまされてはいけない。

ヘボヘボな絵とアクの強いウータマちゃんが気にならない人ならプラス1点。新機軸のパズルが目新しいし、中毒性もなかなか。全消し出現の頻度がちと高い気がする。"タマリン・ジャマリン"と"タマリンQ"のふたつのモードがあまり違わない。

キャラ物と思って侮るなかれ！ 最初はルールに戸惑うが、ちょっと遊べばすぐに慣れる。パズルゲームとしての質も高い。途中まではてきとうにやってても何とかなるし、後付けでブロックも消せる。かなり間口の広いゲームといえよう。

## GAMEBOY

9月29日

### 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

ビクター インタラクティブソフトウェア／4200円

育成・経営・シミュレーション

ゲームボーイ版『牧場物語』の第3弾。主人公の性別を選ぶことができ、性別によってゲームの進行が変わってくるのだ。

主人公が女の子と男の子から選べて、ストーリーも違うなど、GB版の前作よりかなりパワーアップ。種や動物を買うのに、船に乗らないといけないのはややストレス。あと、共同生活相手がちょっとそっけない気も。でも、じっくり遊べる良作です。

淡々とした癒し系RPG。剣も魔法も出てこないし、大事件も起きないところが貴重だ。米の収穫に一喜一憂できるなんて、いいと思う。メッセージの早送りができなかったりするけど、全体の平和なムードで許せてしまう。せっかちな人には不向き。

ゲームの説明が具体的でわかりやすい。道具の持ち替えやセーブがいつでもどこでもでき、体力回復の必要がないなど、携帯機移植への心配りが細かい。パートナーに出した指示がキャンセルできないのと、パートナーが朝動き回るのが欠点かな。

パートナーと一生懸命に牧場を大きくしていくのは楽しい。作物が育ったときの喜びや動物たちから卵や牛乳を得る喜びが味わえる。じっくりと時間をかけて遊ぶゲームなので、気軽にというわけにはいかないが、時間をかけるだけの価値はある。

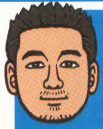
# BEST PICKs of This MONTH

## 今月はコレがおすすめ

今月のオススメ発表です。それは『シレン2』！ 文句なし！ 子供から大人まで誰でも楽しめること間違いなし！ あとは『WWF』、『牧場物語』、『ウータマチャン』もお好みでどうぞ。それから懐ゲー好きの人は、『ソロモン』、『インベーダー』もいいよ。

『風来のシレン2』、文句なし。これまた1000回遊べる。『ウータマちゃん』のキャラクターは好みじゃないけど、パズルゲームとしてはきっちり楽しい。『ポケモンでパネポン』は、敷居の低さと奥の深さを両立させた点に意地を感じた。

冒頭にも書いたけど、とにかく今月のおすすめは某ダンジョン変化型RPGこと『シレン2』。GBなら『牧場3』。城を作ったり牧場を作ったりするのがマジで楽しい。この秋はじっくり腰をすえて、いろんなものを作ってみちゃどうかね。人として。



今月は『風来のシレン2』に限る。ハードを持っていない人はソフトといっしょに買うべし。ゲームボーイでは『牧場3』がおすすめ。アメリカンプロレスが好きな人は『レッスルマニア2000』。オールドゲームファンは『ソロモン』をどうぞ。

# READER's クロスレビュー

読者が参加できるこのコーナーでは、現在みんなの投稿を大、大、大募集中！ みんなのプレイしたゲームの感想と点数をどんどん送ってくれ！ 現在このコーナーへの応募が少ないので、採用率が高いですぞ！

### マリオストーリー

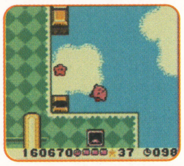
ニンテンドウ64　任天堂／6800円

山形県／かきるあきる

いままでのマリオシリーズの中で最高の作品だと思う。とくに『ゼルダの伝説』なみに楽しいサブイベント。ファンにはうれしいピーチ姫の操作……。なによりエンディング中に動けるのがよかった！

### コロコロカービィ

ゲームボーイ　任天堂／4500円



東京都／ごうピー

ゲームボーイを傾けてカービィを転がすという斬新なアイデアと、それを実現した任天堂の技術力に感服。各ステージに用意された仕掛けも多彩でプレイヤーを飽きさせない。完成度の高い一作。

### サクラ大戦GB

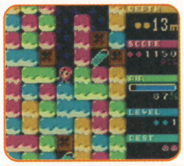
ゲームボーイ　メディアファクトリー／4800円

東京都／ごうピー

美麗なグラフィックがプレイヤーの感情移入を促進する。戦闘パートを省いて、会話や育成の要素に重点を置いたのは正解。携帯機の特性を活かした丁寧な作りで、手軽に楽しめるのがうれしい。

### ミスタードリラー

ゲームボーイ　ナムコ／3800円



東京都／田中重一

横幅が短かったり、細かい部分でアーケード版とはずいぶん違っちゃってるけど、あの『ミスタードリラー』がどこでも手軽に遊べるというのはすごく魅力的。通信対戦ができればもっと燃えたのに!!

### 読者のクロスレビューを大募集！

みんながプレイしたゲームの感想を100文字前後にまとめて、はがきかE-メールで送ってくれ！ このとき、ゲームタイトルとメーカー名、機種名、価格、点数を忘れずに。採用者には図書カード500円分を進呈するぞ！

あて先

〒154-8582
(株)エンターブレイン ファミ通64+編集部
「読者クロスレビュー」係
E-mailアドレスはn64-plus@ml.enterbrain.co.jp

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品と同様のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価はのちの号で掲載します。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。
※数字は10点満点の総合評価です。

RPG(冒険)
ニンテンドウ64　チュンソフト
2000年夏9月27日発売予定6800円（税別）

©2000 CHUN SOFT/すぎやまこういち　※画面は開発中のものです。

# ゲーム序盤をバッチリ攻略!!
# スクープ情報もあるぞ!!

## 不思議のダンジョン 風来のシレン2
## 鬼襲来！シレン城！

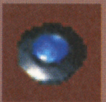
いよいよ発売日が間近に迫った『不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！』。今月はスクープ情報に加えて、なんとゲーム序盤の攻略もしちゃうぞ！『シレン』ファンは要注目ですな。

## シレンの行く手を阻む数々のワナを大公開!!

ある意味でモンスターよりも恐ろしいのが、ダンジョンに仕掛けられているワナ。シレンに致命的なダメージを与えたり、状態変化を起こして身動きを取れなくしたりするものなど、さまざまな罠がシレンを待ち受けているぞ。

⬆踏んでも作動しない場合もあるが、ほとんどは作動してしまう。なんとか回避する方法はないのかな。

⬅地面に隠れているスイッチを踏んでしまうとワナが作動。いったいどんなワナが待ち受けているのか？

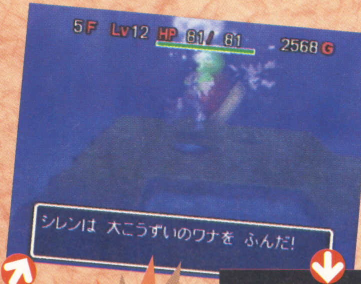


シレンにダメージ・道具に影響を与える
### 大こうずいのワナ

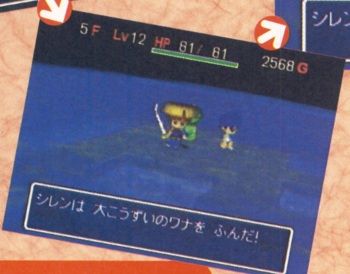
今作で新登場のワナ。踏んだとたんに大津波が押し寄せて、たちまちフロアが大洪水になってしまう。しかもダメージを喰らううえに、もっている巻物が濡れたり、おにぎりが腐ってしまうのだ。さらに、仲間とはぐれてしまうこともあるぞ。ほかのワナに比べてビジュアルがド派手なぶん、被害もかなりデカイ。かなりイヤ～なワナですな。

⬆➡ヤベ～。いきなりワナを踏んでしまった。しかも大こうずいのワナ。

⬇うお～！　デカイ津波が押し寄せてきたぞ！　いったいどうなっちゃうの？



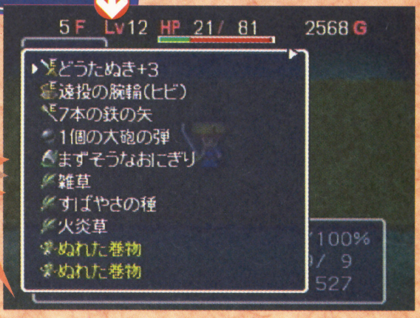

⬅思いっきりおぼれているシレンと仲間たち。果たしてみんな大丈夫なんだろうか……？



➡これはかなりヤバイです。打つ手なし？

⬇ダメージを受けたうえに巻物が濡れてしまった。しかも仲間たちともはぐれてる始末。

最強最悪のワナですな



シレンにダメージ

## 丸太のワナ

スイッチを踏んだとたんにドデカイ丸太がどこからか飛んでくる。ダメージを受けるうえにシレンが吹き飛ばされてしまうのだ。吹き飛ばされた方向に敵モンスターがいる場合は、モンスターもダメージを受けるぞ。でもどちらにしてもシレンにとっては嫌なワナ。

➡油断して歩いてたらスイッチを踏んだ。

⬆どわ～！　デカイ丸太が飛んできてシレンにぶつかった。痛いよ～。

⬇モンスターも巻き込んでます。肉を切らせて骨を断つって感じですかね。

道具に影響を与える

## ケロケロ雨のワナ

シレンが装備している武器や盾をサビさせたり腐らせるワナ。サビたり腐った武器はなんと攻撃力や防御力が下がってしまうのだ。せっかく鍛えた武器や盾のレベルが下がってしまうのはめちゃくちゃ痛い。これを回避することができる武具もあるらしいのだが……。

⬆スイッチを踏んだとたんにシレンの頭上から雨が降ってきやがった。

➡装備している武具のレベルが下がってしまった。これはヤバイですな。

道具に影響を与える

## デロデロの湯

ぬるま湯が噴き出してきて、シレンが持っているすべてのおにぎりを腐らせてしまう。ただし、壺の中に入っているおにぎりは影響を受けない。できるだけ壺に入れておこう。

⬆またもやスイッチを踏んでしまった。地面からぬるま湯が噴き出してきたぞ。

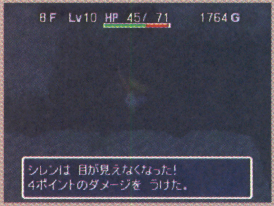
イヤーン♥
デロデロ！

➡持っているおにぎりがデロデロになっちゃった。どうすればいいんですか～？

### おにぎりが腐ると

腐ったおにぎりを食べると満腹度が上がるが、ダメージを受けたり目が見えなくなったりするので注意せよ。

⬅とりあえず腐ったおにぎりを食べてみた。




⬆うわ～！　ダメージを受けたうえに目が見えなくなった。最悪。

シレンにダメージ

## イガイガボトボト

スイッチを踏んでしまうと頭上からイガイガがボトボトと落ちてくる。まさに名前のまんまのワナ。

ダメージは少ないが、ＨＰが少ないときにこのワナを踏んでしまうと非常に危険なので注意しよう。

➡頭上からイガイガが落ちてきた。痛いッス。

⬅9ポイントもダメージを受けてしまったぜ。

シレンの状態に影響

## 眠りガス

このワナのスイッチを踏んでしまうと、地面から睡眠ガスが噴出する。もちろん睡眠ガスを吸ってしまったシレンは眠ってしまうぞ。寝てしまうと一定のターン数のあいだ、シレンは動けなくなるので、その隙にモンスターに攻撃されてしまうのだ。

⬅睡魔に襲われるシレン。大ピンチですな。

## ワナをどう回避する？

ワナがある床の上を武器で空振りすると、なんとスイッチが現れるので踏まずにすむ。でも１歩ごとに武器を振りながら歩くのには根気が必要。しかも余計にターン数がかかってしまうのが弱点。めぐすり草を入手した場合はラッキー。飲むだけでフロアにあるすべてのワナが見えるようになってしまうのだ！

### 武器で空振り

⬆１歩ずつ武器を振って歩けばワナを回避できるが、かなり辛い作業です……。

### めぐすり草を飲む

⬆めぐすり草を持っている場合は迷わず飲め。めぐすり草はダンジョンで拾ったり、店で購入することができるぞ。

⬆めぐすり草を飲めばワナの位置が一目瞭然。楽々とスイッチを回避できるぜ。

## 召喚スイッチ

敵が増える

このスイッチを踏んでしまうと、そのフロアに出現する敵モンスターがシレンの周りにいっきに出現する。モンスターに取り囲まれてしまうので、かなり危険なワナといえる。

➡超大ピンチです。この状況を切り抜けるのはかなり難しいかも。

## 大型地雷

シレンにダメージ

スイッチを中心に周囲1マスを巻き込んで大爆発する。シレンだけでなく仲間や敵モンスターにもダメージを与えるのだ。うまく使えば有効なワナだが……。

⬆➡ド派手な大爆発が起こる。しかも周囲にいる仲間や敵モンスターにもダメージがあるのだ！

## 落とし穴

シレンにダメージ

このスイッチを踏むと床が抜けて、下のフロアに落ちてしまう。落下によってダメージを受けるが、とにかく下に行きたいときは階段を捜す手間が省けて、ちょっとラッキー？

➡いきなり落下してしまう。しかもダメージを受けるのだ。

## 水てきポットン

シレンにダメージ

スイテキマル（ジライヤ種）というモンスターを倒すと、その場にこのワナが残される。スイッチを踏んでしまうと、シレンの三度笠めがけて水滴がポットンと落ちてきてダメージを受けてしまうぞ。

➡スイテキマルを倒すとワナが設置される。

⬅ダメージは少ないが、できるだけ回避したい。

## 毒矢のワナ

シレンにダメージ・シレンの状態が変化

➡毒矢が当たると、力が下がってしまうのだ。

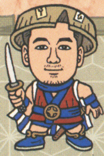
このワナのスイッチを踏むと、どこからともなく毒矢がシレンめがけて飛んでくる。もちろんシレンはダメージを受けるぞ。しかも毒を受けるため、シレンの力が下がってしまうのだ。下がった力は、毒消し草を飲めば回復するぞ。

## 新登場!!“大砲の弾!!”

通常はシレンが踏むことで作動するワナ。じつは踏まなくても作動させる方法があるのだ。その方法のひとつが、新登場アイテムの“大砲の弾”。このアイテムは転がすことができ、転がった弾は壁やモンスターに当たって爆発するぞ。また、転がった弾がワナの上を通過すると、なんとワナが作動するのだ。これを利用して、ワナで敵にダメージを与えることもできちゃうぞ。

⬆➡スイッチめがけて大砲のワナを転がしてみよう。すると……？

⬅⬆スイッチの上を大砲の弾が通過したとたんにワナが作動。敵モンスターにダメージを与えることができちゃった！



## 風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“ワナには要注意です”の巻

**デビル**　いきなりだけどさあ、ワナって嫌だよね。
**渡辺**　ドカーンと爆発したり、ポトポトとイガイガが落ちてきたり、ブスっと毒矢が刺さったりホントに嫌ですよね～。
**デビル**　さらにデローンとおにぎりが腐ったり、ブスーっと眠りガスが出てシレンが寝ちゃう。
**渡辺**　イヤ～ン。怖いです～。
**デビル**　ところでさあ、サンプルROMをプレイしたときに、お前がいちばん嫌だったワナってなんだった？
**渡辺**　なんか爆発するヤツ。大型地雷でしたっけ？　なんかあれ、嫌じゃないですか？
**デビル**　なんで嫌なの？
**渡辺**　いっぱいHPが減るから。
**デビル**　そんだけ？
**渡辺**　あと、なんか茶色い人形が上から落ちてくるヤツ。
**デビル**　ああ、鈍足のワナね。あれを踏んじゃうとシレンの動きが遅くなるからね。
**渡辺**　違うんです～。あの人形が落ちてくるときの音が気持ち悪いんですよ～。“ムミャーン”って感じの音が……。
**デビル**　“ムミャーン”っていうか“ヴァミャ～ン”って音ね。そうそうあれは鳥肌が立つくらい気持ち……っていうか音は関係ないだろ！
**渡辺**　すみませ～ん。
**デビル**　だめだコリャ……。

# 新要素を発見!! 謎の仕掛け"土偶"

今作で初登場の"土偶"。これはシュテン山のどこかにあるという、アイテムの研究所でひそかに作り出されたものらしい。ここでは、『不思議のダンジョン』の新要素である、この"土偶"について紹介していくぞ。

⬆シュテン山のどこかにあるというアイテムの研究所。ここで土偶が作り出されているらしい。

## ポイント1 土偶ってなんなの?

土偶とは一種の仕掛けのようなもの。土偶にはいろいろな種類と効果があり、基本的には土偶がある部屋全体に土偶の効果が現れるのだ。たとえば、"おにぎりの土偶"が置かれている部屋では、倒した敵がすべておにぎりになってしまうというわけ。

⬆部屋の中にポツンとたたずんでいる謎の置き物。これが土偶なのだ!

⬆土偶の効果はさまざま。全部で何種類くらいの土偶があるのかなあ?

## ポイント2 ワナとは違う

ワナにひっかかるのはシレンだけだが、"土偶"はシレンであろうと敵モンスターだろうと関係なし。土偶のある部屋内にいるすべてのキャラクターに効果があるぞ。うまく利用すれば非常に有効に冒険を進められるが、失敗すれば痛手を受けるので注意。

⬆土偶は仲間キャラクターにも影響をおよぼすのだ!

## ポイント3 土偶が効果を発揮するのは?

基本的には土偶が置かれている部屋内のみだが、それ以外の効果範囲を持った土偶もあるらしい。ちなみに土偶の効果が冒険の邪魔になる場合は、攻撃して土偶を破壊することもできるのだ。また土偶を狙って攻撃する敵がいるとかいないとか……。

⬆土偶の効果範囲は基本的には部屋内のみだが……。

## ポイント4 土偶をうまく使え!!

土偶はワナと違ってモンスターにも効果があるということはわかったよね? つまりうまく利用することでダンジョンの探索をラクにすることができるわけ。たとえば、食料をどんどん集めてシレンの満腹度の最大値を思い切り上げたり、モンスターが落とすレアなアイテムをかき集めたりすることができるのだ。土偶のさまざま効果について、有効な利用法を考え出すこともこのゲームでは重要な要素となってくる。土偶の有効な利用方法は、判明ししだい随時本誌で紹介していくぞ。

⬆うまく利用すれば冒険がラクになる土偶。しかし、利用方法を間違えば、いっきに地獄行きですな。

**有効な利用方法を見つけだすのだ!**

⬆利用方法は千差万別。自分流の土偶の使いかたを考えだそう。

**使いかたしだいで戦況が変わるぞ!**

**つぎのページでは土偶の種類と効果を公開!!**

## 遠投の土偶

この土偶のある部屋ではアイテムを投げたり、矢や石を飛ばすと、すべて“遠投”の状態になる。つまり、投げたアイテムや石がありとあらゆる障害物や敵を貫いて飛んでいくのだ。一直線にならんだ敵にアイテムを投げれば一網打尽にできるが……。

### 遠投できる!!

⬆遠投の土偶がある部屋で矢を撃ってみましたぞ。すると……？

➡まずは手前の敵モンスターに命中したぜ！

⬅ヒツジ神官のうしろにいるガマグッチにも矢が当たる！

➡矢はそのまま壁を突き抜けて、どこかに飛んでいってしまいました……。

⬇遠投の効果が必要ない場合は、土偶を攻撃して破壊してしまえばいいのだ！

## おにぎりの土偶

土偶の効果範囲内で倒した敵モンスターは、すべておにぎりになってしまう。しかし、仲間が敵に倒されてしまった場合、その仲間がおにぎりになってしまうので注意しよう。おにぎりになった仲間を食べるのはちょっとツライ気が……。

### 倒した敵がおにぎりに

⬅ここはおにぎりの土偶がある部屋。

➡⬇倒した敵がおにぎりになったぜ。おにぎり出まくり。

⬅これだけあればもう空腹で悩むこともないね。

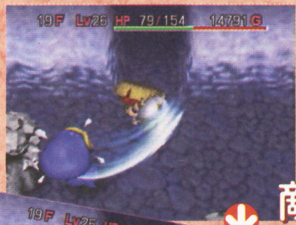
### 空腹になりにくくなる？

前ページでも触れたが、土偶を有効に使えば冒険を有利にできる。とくにおにぎりの土偶がある場所では、敵を倒しまくっておにぎりをたくさん入手しよう。満腹の状態でおにぎりを食べると、満腹度の最大値を上げることができるぞ。限界まで満腹度を上げてしまえば、冒険時に空腹で倒れる心配がなくなるわけだ。

## 吹き飛ばしの土偶

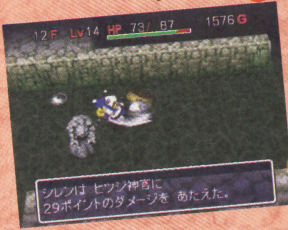
土偶の効果範囲内で敵を攻撃すると、攻撃のダメージに加えて相手を吹き飛ばせる（その際にもダメージあり）。しかし、相手の攻撃を受けると自分が2重のダメージを食らってしまうぞ。

### 敵がふっ飛ぶ!!




➡吹き飛ばしの土偶がある部屋で敵を攻撃。

⬆敵が後方に吹っ飛んでいってしまいます。



⬆⬅吹っ飛んでいった敵は壁にぶつかりダメージを受ける。

### 土偶の範囲内に敵をおびきよせろ!!

吹き飛ばしの土偶は先制攻撃さえすれば、相手が吹っ飛んでいってしまうので反撃を食らうことがない（敵に囲まれた場合を除く）。そこでダンジョン内で敵に遭遇した場合は、吹き飛ばしの土偶がある部屋におびき寄せよう。うまくおびき寄せれば、被害を最小限に食い止めながらレベルアップを計ることができるぞ。今回紹介している土偶以外にも、いろんな種類の土偶があるので自分なりの有効な使いかたを見つけていこう。

## 大バクハツの土偶

大バクハツの土偶を攻撃すると、周囲1マスを巻き込んだ大爆発が発生。敵がこの土偶の周囲に集まっているときは、一網打尽にできるぞ。でも直接土偶に攻撃すると、自分もダメージを受けてしまうので注意。また、敵が土偶を攻撃する場合もあるぞ。

### みんなバクハツ!!

⬅⬆大バクハツの土偶の周囲に敵がいたら、1マス以上離れた場所から矢や石を使って土偶を攻撃だ。爆風で敵をいっきに倒してくれるぞ！

## 魔法消しの土偶

土偶の効果範囲内では、巻物や杖を使用してもその効果が発揮されない。この土偶があるかぎりシレンは巻物や杖が使えないので、魔法消しの土偶があった場合はできるだけ破壊してしまおう。魔法を使う敵が多い場合は、破壊しなくてもオーケー。

### 魔法が無効に

⬆ヤバイ状態なのでふきとばしの杖を使って敵を遠ざけなければ！

➡なんと魔法消しの土偶があるので敵を吹き飛ばせない。大ピーンチ！

## 転ばしの土偶

一定のターンごとに部屋が揺れる。部屋内にいるキャラクターはすべて転んでしまい、持っているアイテムを落としてしまうぞ。

➡⬇部屋全体がグラグラと揺れちゃうのです！

### 1ターンごとに転ぶ

⬆転んでアイテムが散らばっちゃったよ！

## ギタンの土偶

土偶の効果範囲内で敵を倒すと、すべてギタンになる。このゲームではシレンが倒されるとギタンやアイテムがすべてなくなるので、この土偶はギタン稼ぎにもってこい。でも、仲間が倒されると仲間もギタンになっちゃう。

### ギタンを稼げ!!

この部屋に敵を誘い寄せて敵を倒しまくれば、かなりのギタンを稼げる。ギタンの土偶を見つけたときは、迷わずその部屋で敵と戦いまくろう。

### 倒した敵がギタンに

⬆なんと倒した敵がギタンに変化！ お金持ち目指して戦いまくろう。

## 風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“土偶の効果にドッキドキ♥”の巻

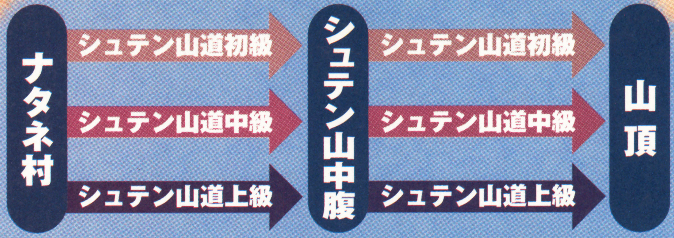
**渡辺** ワナのつぎは土偶ですね。
**デビル** そう。渡辺は土偶があるダンジョンまで進んだ？
**渡辺** まだなんですぅ。私はまだ中級のダンジョンまでしか進んでないんですよ～。
**デビル** 土偶は●●●のダンジョンまで出ないからなあ。
**渡辺** ワナやモンスターでいっぱいいっぱいなのに、土偶が出てきたらパニック状態になりそうな気がしますよ～。
**デビル** 土偶はワナと違って敵モンスターにも影響があるから、ワナほど怖くはないと思うよ。でも、転ばしの土偶はヤバイ！
**渡辺** どんなところがヤバイんですか～？
**デビル** 転ばしの土偶があるとシレンが転んでしまったうえに、持っている道具が地面に散らばっちゃうじゃん。
**渡辺** 落ちたら拾えばいいじゃないですか～？
**デビル** お前は考えが気楽でいいなあ。武器や草ならいいけど、壺が落ちると割れちゃうんだよ。
**渡辺** え？ 割れちゃうの～？
**デビル** 保存の壺とかならいいけど、変化の壺や合成の壺が割れちゃうとかなりブルーだね。
**渡辺** たしかにそれは嫌ですう。
**デビル** 転ばしの土偶は、シレンにとってプラスにはならなそうだから、できるだけ回避したほうがいいかもね。

# ゲームの序盤を大攻略するぞ!!

ここでは、初級ルートと中級ルートのシュテン山中腹までに登場する敵モンスターを公開しちゃうぞ。また、ダンジョン内で拾うことが可能なアイテムもお教えしましょう。さらに！　各階層ごとに重要なポイントと要注意モンスターも教えちゃうぜー！。

⬆ゲーム序盤を徹底攻略！　これを見れば簡単にシュテン山の山頂に行けますぞ！

## ナタネ村から山頂までのルート




スタート地点のナタネ村から、ゴール地点のシュテン山の山頂の村までは、初級から上級までの3つのルートがある。途中にあるシュテン山の中腹ではルートを変更することも可能。しかしある条件を満たさないと、中級と上級のルートは出現しないのだ。

⬅まずは初級ルートを攻略していきますぞ。

## ゲーム序盤に登場するモンスター

まずは、ゲーム序盤に登場する敵モンスターを紹介しよう。今回紹介する敵モンスターは全部で29種類。各モンスターの能力や倒したときに入手できる経験値も教えちゃうぞ。

### 足軽どん

"不思議のダンジョン"で戦いに敗れた武士の魂が鎧に宿っている。
HP…10　経験値…6　攻撃力…5　防御力…5

### あなぐらマムル

マムルがレベルアップしたモンスター。マムルよりも防御力が高い。
HP…8　経験値…4　攻撃力…4　防御力…4

### 馬武者

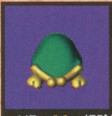
遠距離から銀の矢を撃ってくる。攻守ともに優れている危険なモンスター。
HP…26　経験値…21　攻撃力…12　防御力…13

### オトト軍そう

オトト兵がレベルアップしたモンスター。水の中に入りHPを回復できる。
HP…40　経験値…15　攻撃力…12　防御力…4

### オトト兵

水の中から攻撃してくる。特殊な武器を持っていないと対抗できない。
HP…30　経験値…13　攻撃力…10　防御力…3

### ガマラ

攻撃はしてこない。落ちているギタンや所持金を盗んでワープしてしまう。
HP…11　経験値…6　攻撃力…0　防御力…29

### ゲイズ

催眠術をかけて、シレンにアイテムを使わせてしまう。防御力がかなり高い。
HP…19　経験値…20　攻撃力…9　防御力…11

### ケロぼうず

通常攻撃しかしてこないモンスター。しかし、レベルアップすると……？
HP…6　経験値…5　攻撃力…6　防御力…6

### 侍どん

足軽どんがレベルアップしたモンスター。シレンの攻撃をはね返してくる。
HP…23　経験値…18　攻撃力…12　防御力…12

### しおいやん

通常攻撃のほかに、シレンの力を1ポイント下げる特殊攻撃を使ってくる。
HP…11　経験値…5　攻撃力…4　防御力…6

### シャーガ

特殊攻撃を持っていないがHP、攻撃力、防御力とも非常に高いモンスター。
HP…37　経験値…35　攻撃力…19　防御力…18

### ジライヤ

スイテキマルがレベルアップしたモンスター。倒れると地雷が置かれる。
HP…30　経験値…35　攻撃力…17　防御力…15

### スイテキマル

通常攻撃しかしてこないが、倒れたあとに水滴ポットンのワナができる。
HP…12　経験値…9　攻撃力…7　防御力…7

### タイガーウッホ

モンスターやシレンを持ち上げて投げる。シレンをワナの上に投げることも。
HP…33　経験値…35　攻撃力…16　防御力…15

### ちゅうチンタラ

チンタラがレベルアップしたモンスター。通常攻撃のみなので楽勝。
HP…15　経験値…12　攻撃力…9　防御力…10

### チンタラ

マムルと並んで、序盤の最弱モンスター。簡単に倒せるが囲まれると危険。
HP…6　経験値…3　攻撃力…3　防御力…3

### にぎり変化

にぎり見習いがレベルアップしたモンスター。シレンの道具をおにぎりにする。
HP…28　経験値…28　攻撃力…12　防御力…11

### にぎり見習い

通常攻撃しかしてこないが、マムルやチンタラよりも強いので注意しよう。
HP…12　経験値…6　攻撃力…5　防御力…6

### ぬすっトド

落ちている道具やシレンの持ち物を盗んでワープしてしまうやっかいな敵。
HP…15　経験値…12　攻撃力…0　防御力…10

### ハラヘリーニョ

通常攻撃のほかに、シレンの満腹度を5パーセント下げる攻撃をしてくる。
HP…15　経験値…11　攻撃力…9　防御力…10

### ピコタン

ダンジョン内の見えているワナをシレンよりも優先的に壊そうとする。
HP…13　経験値…10　攻撃力…9　防御力…6

### ヒツジ神官

序盤で強敵のモンスター。シレンの力を一時的に半分にする特殊攻撃を持つ。
HP…27　経験値…32　攻撃力…14　防御力…14

### ボウヤー

遠距離から木の矢を撃ってくる。攻撃力もそこそこあるので注意したい。
HP…17　経験値…14　攻撃力…11　防御力…10

### マムル

シレンファンにはおなじみのモンスター。最弱キャラとしても有名？
HP…5　経験値…2　攻撃力…2　防御力…2

### マルジロウ

体当たり攻撃をしてくる。体当たりされると所持品を落としてしまうぞ
HP…12　経験値…9　攻撃力…8　防御力…8

### Mr.ブーン

シレンが近づくと、凄い勢いで逃げていく。倒すと力の草を落とすぞ。
HP…16　経験値…7　攻撃力…6　防御力…8

### Mr.ヘリコ

シレンが近づくと、2倍速で逃げていく。倒すとしあわせの草を落とす。
HP…18　経験値…8　攻撃力…8　防御力…10

### ヤミキチ

能力はいたってふつうのモンスター。しかし、水の上を移動することが可能。
HP…10　経験値…6　攻撃力…6　防御力…6

### ンドゥバ

ダンジョン内でアイテムに化けている。シレンが近づくと攻撃してくるぞ。
HP…23　経験値…16　攻撃力…10　防御力…7

# ゲーム序盤に拾える道具

『不思議のダンジョン』シリーズでは、ダンジョン内に落ちている道具がランダムに決定されるので、必ずしも欲しい道具が落ちているわけではないのだ。そこで、ここではゲーム序盤に拾える可能性のある道具をいくつか紹介していこう。

## 壷

| 壷の名前 | 特　長 |
|---|---|
| ほぞんの壷 | 道具の出し入れが可能な壺。おにぎりを入れておくと腐らない。 |
| へんげの壷 | 入れた道具が違う道具に変わってしまう。 |
| 形見の壷 | 死んだときの装備品が壺の中に収められ、あとで拾うことが可能。 |
| ちょきんの壷 | この壺を持っていると、死んだときに所持金がなくならない。 |

## 草

| 草の名前 | 特　長 |
|---|---|
| 薬草 | シレンや仲間キャラクターのHPを25ポイント回復できる。 |
| 弟切草 | HPを100ポイント回復。ユウレイ系のモンスターに投げても有効。 |
| しあわせ草 | 飲むとシレンのレベルが1段階アップするラッキーな草。 |
| めぐすり草 | フロア全体の隠されたワナがすべて見えるようになる。 |
| 火炎草 | 敵に投げつけてダメージを与えたり、火を吐くことができる。 |
| 復活の草 | シレンのHPが0になった時点でシレンが復活する。 |
| 命の草 | 飲むとシレンのHPの最大値が5ポイントアップする。 |
| ちからの草 | 飲むとシレンの力の最大値が1ポイントアップする。 |
| どく消し草 | ワナや敵の攻撃で下がってしまった力を最大値まで回復。 |
| 毒草 | 力がマイナス1、HPがマイナス5、行動速度が半減する。 |
| 高とび草 | 飲むとそのフロアのどこかにワープする。敵に投げると……。 |
| すばやさ草 | 飲むとシレンの行動速度が2倍になる。 |
| ドラゴン草 | 飲むと炎が吐ける。敵に投げてもダメージを与えられる。 |

## 杖

| 杖の名前 | 特　長 |
|---|---|
| 場所がえの杖 | シレンとモンスターの位置を入れ替えることができる杖。 |
| ふきとばしの杖 | モンスターを吹き飛ばしてダメージを与えることができる。 |
| 鈍足の杖 | 敵の行動速度を半減させることができる便利な杖。 |
| 火ばしらの杖 | 振った方向の1直線上に炎の柱が立つ。炎は数ターンのあいだ残る。 |
| ころばぬ先のつえ | 転ばしのワナに乗ったりしても転ばない。敵を転ばすことも可能。 |

## 矢

| 矢の名前 | 特　長 |
|---|---|
| 木の矢 | 遠距離にいる敵モンスターを攻撃することができる。 |
| 鉄の矢 | 遠距離にいる敵モンスターを攻撃することができる。 |

## 武器（-1から+3まで）

| 武器名 | 基本攻撃力 | 特　長 |
|---|---|---|
| こんぼう | 3 | 攻撃力が低い。木製だが鍛冶屋で鍛えることができる。 |
| 長巻 | 6 | 長い棒の先端に刃をつけた武器。序盤では頼りになる。 |
| カタナ | 10 | 基本攻撃力が非常に高い。鍛冶屋で鍛えよう。 |
| 妖刀かまいたち | 5 | 正面と左右の斜め前方の3方向同時に攻撃が可能な武器。 |
| ドレインバスター | 5 | ドレイン系のモンスターに2倍のダメージを与える。 |
| オトトスピア | 4 | 水中にいるモンスターを攻撃することができる。 |

## 巻物

| 巻物の名前 | 特　長 |
|---|---|
| 識別の巻物 | 持っている未識別の道具の正体を判別してくれる。 |
| 地の恵みの巻物 | 装備中の盾のレベルを1ランクアップさせることができる。 |
| 天の恵みの巻物 | 装備中の武器のレベルを1ランクアップさせることができる。 |
| バクスイの巻物 | 部屋の中のすべてのモンスターを眠らせることができる。 |
| 引き上げの巻物 | 装備品を持ってナタネ村に帰還できる。そのほかの道具は失う。 |
| おはらいの巻物 | 装備してしまった武器や盾、腕輪の呪いを解除してくれる。 |
| 分身の巻物 | シレンの分身が何体も登場。敵は分身を攻撃してしまう。 |
| いかずちの巻物 | 部屋内のすべての敵モンスターにダメージを与えることが可能。 |

## 城の材料

| 材料名 | 材料名 |
|---|---|
| 土 | よい土 |
| 鬼水 | よい鬼水 |
| 木 | よい木 |
| 岩 | よい岩 |
| 砂鉄 | よい砂鉄 |

## おにぎり

| おにぎりの名前 | 特　長 |
|---|---|
| おにぎり | 満腹度を少し回復してくれる。 |
| 大きなおにぎり | 満腹度を満タンにしてくれる。 |
| 巨大なおにぎり | 満腹度の最大値が7アップ&満タン。 |

## 盾（-1から+3まで）

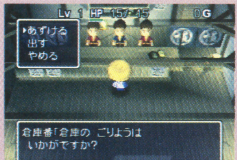
| 盾の名前 | 基本防御力 | 特　長 |
|---|---|---|
| 皮の盾 | 4 | サビない盾。お腹の減るスピードが半減する。 |
| バトルカウンター | 7 | 敵から受けたダメージの一部を相手にはね返す。 |
| 地雷ナバリの盾 | 8 | 地雷などの爆発によるダメージが減る。 |
| うろこの盾 | 6 | 毒をはね返す特殊な魚の鱗で作られている盾。 |
| ばん族の盾 | 6 | 異国の民族から伝わってきた盾。能力はふつう。 |
| オオカブトの盾 | 10 | オオカブトのカラで作られた非常に頑丈な盾。 |

# 冒険の拠点 ナタネ村

冒険の拠点となるナタネ村は周囲が森に囲まれ、山から澄んだ水が滝川に流れ込む自然豊かな村。また、民家以外にもうどん屋や神社、けいこ場など多数の施設もあり、かなりにぎやかである。最初はシレンに対してよそ者という意識を持っていた人たちも、冒険が進むにつれて心を開いてくれるぞ。冒険に旅立つまえに、まずはこの村の各施設について紹介していこう。

## あずかり所

シレンの所持している武器や道具を保管してくれる。また、盾と武器を飾るスペースもあるぞ。




➡貴重な道具や武器は保管しておこう。

## 神社

冒険へ出るきっかけになるイベントが発生する場所。そのほかにも数多くのイベントが発生。

⬅オババが叫ぶ。いったい何が……?

## うどん屋

女主人であるおばさんは、何かとシレンたちを気にかけてくれる。冒険に旅立つたびにおにぎりをくれたり、屋根裏を宿代わりに提供してくれるぞ(しかも無料)。

➡うどん屋の屋根裏がシレンの宿泊所。寝心地もいいらしい。

## けいこ場

シリーズ初登場のけいこ場では、冒険に旅立つまえにレベルアップを図ることができる。ここで訓練を行っておけば、最初のダンジョンもかなりラクに進めるはず。

⬅冒険に出るまえに、必ず訓練所でレベルアップをしておこう。

# 最初の難関である初級ルートを攻略だ!!

➡いざ初級ルートへ出発。がんばれシレン！

まずはシュテン山道初級ルートを各フロアーごとに攻略していくぞ！　初級というだけあって、さほど強いモンスターは登場しないので初心者でも簡単にクリアーできるはず。この初級ルートで、ゲームのシステムや道具の使いかたなどをじっくりと学んでいこう。

逆に、『不思議のダンジョン』シリーズをプレイしたことがある人にとっては非常に簡単なルートだ。さっさと初級をクリアーして中級ルートを目指せ。

⬅城の材料やアイテムを集めながら進もう。

1階＆2階

## 新緑の森

登場するモンスターはマムルとチンタラのみ。モンスターに囲まれさえしなければ簡単にクリアーが可能だ。

**登場モンスター**
- ●マムル　●チンタラ

⬅弱いモンスターでも囲まれればピンチになる！

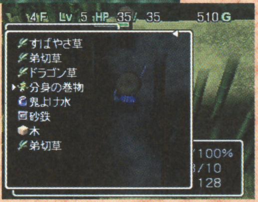
3階＆4階

## 竹林原野

この3階と4階のフロアーでは、登場モンスターがいっきに5種となる。シレンのレベルが3以上であれば、さほど苦労はしない。いかずちやバクスイの巻物を入手する可能性が高いが、できるだけ使わずにおこう。

**登場モンスター**
- ●ケロぼうず　●ヤミキチ
- ●しおいやん　●足軽どん
- ●ピコタン

⬅新緑の森でシレンのレベルを3以上にしておけば楽勝だぜ！




➡入手した巻物類はできるだけ使わないようにしておきたい。

**コイツに注意**

**しおいやん**

コイツに舐められるとシレンの力が1下がってしまう。連続で舐められたらたいへんだぞ！

5階＆6階

## さびれた坑道

これまでの野外とは違い地下のダンジョンになる。ここからは素手で歩くのは危険。できるだけ武器と盾を入手しておきたい。とはいっても落ちている道具はランダムで決定されてしまう……。とりあえず神に祈れ。

⬇マルジロウに突き飛ばされると、所持品が散らばってしまうことがあるぞ。

**コイツに注意**

**ハラヘリーニョ**

満腹度を減らす攻撃をしてくる。満腹度が0になるとシレンが倒れてしまうので注意。

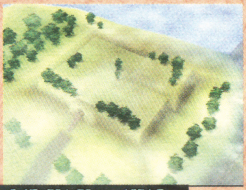
**登場モンスター**
- ●マルジロウ　●スイテキマル
- ●ピコタン　●ハラヘリーニョ

冒険の中継点

## シュテン山中腹

さびれた坑道を抜けるとシュテン山の中腹に着くぞ。この場所には鍛冶屋、道具屋、展望台の3つの施設があるのだ。鍛冶屋では武器を鍛えられるので必ず寄るようにしよう。

➡展望台では、ナタネ村で造っている城を一望することが可能。



➡鍛冶屋では武器を鍛えたり、腕輪の修理をすることができるのだ。

⬆武器を鍛えると、たまに武器レベルが2以上上がることも。

⬅道具屋もある。足りない物を買いそろえよう。

《道具屋リスト》

| 道具名 | 価格(G) | 道具名 | 価格(G) |
|---|---|---|---|
| 長巻 | 700 | 弟切草 | 500 |
| カタナ | 900 | 毒消し草 | 400 |
| オオカブトの盾 | 7000 | おはらいの巻物 | 1000 |
| ばん族の盾 | 1500 | 識別の巻物 | 500 |
| 巨大なおにぎり | 300 | ほぞんの壷[5] | 1500 |

**風来のデビルのちょっとイイ話**

### 敵は通路にさそいこめ

シレンのレベルが低いうちは、複数の敵と同時に戦うのは非常に危険。そこで、複数の敵に遭遇した場合は狭い通路までシレンを避難させよう。すると、敵は通路で1列に並んだ状態になる。あとは1対1で戦えばオーケーというわけ。運悪くうしろから敵が来て挟み撃ちにあった場合は、自分の不幸を呪おう。

⬅奥の部屋に3体もの敵がいる。これはかなり危険だ。

➡狭い通路に敵を誘い込めば1対1に持ち込めるぜ！

7階

# 無尽蔵の滝

滝が流れ落ちる綺麗なフロアー。このフロアーはぬすっトドが多い。接触すると所持品を盗まれるので、矢があるなら迷わず遠距離攻撃だ。

←ぬすっトドに道具を盗まれるとムカツクぜ!

**登場モンスター**
- ハラヘリーニョ
- ぬすっトド

8階

# 鍾乳洞の底

無尽蔵の滝を抜けると鍾乳洞の底に着く。このフロアーに登場するモンスターは4種。どのモンスターも気を抜くとやられてしまうぞ。

←落ちている道具に近づくと、道具に変身していたンドゥバだった。

**登場モンスター**
- 馬武者
- ハラヘリーニョ
- ンドゥバ
- 侍どん

**コイツに注意**

**馬武者**

銀の矢を撃ってくる馬武者は、初級ルートで1、2位を争う危険なモンスター。接近戦に持ち込んで速攻で倒そう。

9階&10階

# 奈落山峡

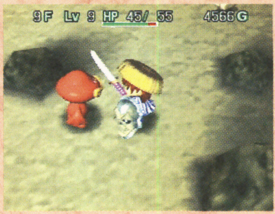
初級ルート最後のフロアーが、この9階と10階の奈落山峡だ。登場するモンスターも多く、なんと7種類も登場する。特殊攻撃を使ってくるモンスターも多いので、気を抜かずに進んでいこう。

**コイツに注意**

**タイガーウッホ**

攻撃力が高い。しかも近くにいるモンスターを持ち上げて、シレンに投げつけてくるぞ。

**登場モンスター**
- 侍どん
- タイガーウッホ
- ジライヤ
- ヒツジ神官
- 馬武者
- シャーガ
- にぎり変化



←強敵がわんさか登場。ここまで来てやられるなよ。

**風来のデビルのちょっとイイ話**

## その場足踏みで回復だ

HPの残りが少ない場合は、AボタンとBボタンを同時に押そう。するとシレンがその場で足踏みをするのだ。少しずつだがシレンのHPが回復するぞ。しかし、敵が近くにいるときは危険なので注意するべし。

←敵が近くにいないことを確認してから足踏みせよ。

# ついに頂上に到着!! 拾った材料を加工しよう!!

奈落山峡を抜けるとシュテン山頂上の山頂の村に着く。村ではダンジョンでシレンが拾ってきた岩や土など、城の材料を加工することができるのだ。そのほかにも行商人に道具を売ったり、城の材料を購入したりすることもできるぞ。ちなみに加工した城の部品は、イカダでナタネ村に持ち帰ることができる。ナタネ村に戻ったら、再び部品集めながら山頂の村を目指そう。途中鬼たちが城を壊しにくるが、めげずに何度も作り直すべし。

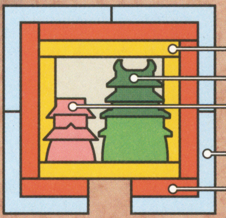
→山頂の村に到着。さっそく材料を加工しよう。

→さっそくナタネ村で城の部品を組み立てよう。

←イカダに城の部品を乗せて、ナタネ村へ帰ろう。

←材料を買うこともできる。でも値段が高い。

## 各部品を造るために必要な材料




今回のメインとなる城造り。城は、本丸、二の丸、内壁、外壁、お堀の5つの部分からなり立っているのだ。これらのものを作るにはダンジョンで拾った特定の材料が必要で、部分ごとに必要なものが違う。そこでどの部分に、何の材料が必要なのかを教えちゃうぞ。

**本丸に必要な材料**
●土、水、木、岩、砂鉄

**二の丸に必要な材料**
●土、木、砂鉄

**内壁に必要な材料**
●土、木

**外壁に必要な材料**
●土、水

**お堀に必要な材料**
●水、岩

↑城を完成させるためには何回も冒険する必要がある。

# シュテン山道中級ルートも大公開!!

初級ルートをクリアーしてナタネ村に戻ってくると、村の右上にある滝のほうから大きな音が聞こえてくる。その場に行くと、なんと滝の左側に中級ルートの入り口が現れるのだ！　ここでは、その中級ルートの中間地点間まで攻略していくぞ。

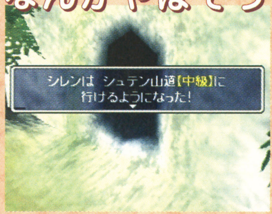
**なんか物音が**

➡うどん屋を出ると、なんか大きな音が聞こえる。

**穴があるぞ**

➡滝の左側に大きな穴が開いている。これは？

**なんかやばそう**




➡穴に入ってみると、なんとダンジョンだった！

## 1階&2階
# 静かな岩屋

中級ルート最初のフロアーは、さほど難しくはない。しかし、あなぐらマムルは防御力が高いので注意。必ず訓練所でレベルを上げてからこのダンジョンに挑戦しよう。拾える道具も"天の恵みの巻物"など、初級には登場しなかったものがあるので、どんどん集めていこう。

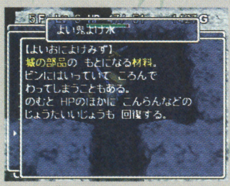
⬅無理をしなければ簡単にクリアー可能。どんどん進んでいこう。

➡あなぐらマムルは防御力が高い。攻撃力はマムルと変わらないけど。

### 登場モンスター
- ●マムル　●あなぐらマムル
- ●チンタラ　●足軽どん

### 風来のデビルのちょっとイイ話
### 頑丈な材料とは？

中級ルートには"よい土"や"よい岩"など、初級に登場しなかった城の材料が落ちている。この材料で城の部品を作ると、鬼に壊されにくくなるのだ。上級ルートには"最高の岩"など、もっと頑丈な材料があるぞ。




⬅通常の材料よりも頑丈な"よい"材料。どんどん集めましょう。

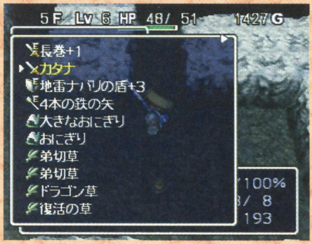
## 3階&4階
# せせらぎ渓谷

せせらぎ渓谷も静かな岩屋同様に、さほど強い敵が登場しない。しかし、気を抜くと簡単にやられてしまうのでHPに気をつけながら進んでいこう。また、通路よりも広いフロアーが多いので、囲まれないように注意が必要だ。危険な状態になったら橋の上で戦おう。

### 登場モンスター
- ●にぎりみならい　●ヤミキチ
- ●足軽どん　●スイテキマル

⬅ヤミキチは水の上も移動してくる。十分に注意しながら戦いましょう。

**未識別です！**



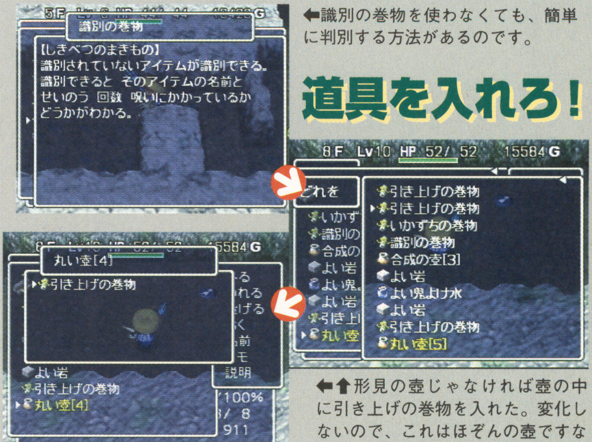

⬆未識別の道具も多数登場。識別の巻物があれば、道具の正体がわかるぞ。

### 風来のデビルのちょっとイイ話
### 未識別の壺の見分けかた

中級ではほぞんの壺、へんげの壺、形見の壺の3種類が、未識別の壺として登場する。これら3種類の壺の見分けかたを教えよう。まず、形見の壺は物を入れられる回数が0（例：浅い壺[0]）になっているので簡単に判明する。残りのふたつは、とりあえず道具を壺に入れれば判明。壺に入れた道具が違う道具になればへんげの壺、へんげがなければほぞんの壺というわけ。これで識別の巻物が節約できますな。

⬅識別の巻物を使わなくても、簡単に判別する方法があるのです。

**道具を入れろ！**




⬅⬆形見の壺じゃなければ壺の中に引き上げの巻物を入れた。変化しないので、これはほぞんの壺ですな

## 5階
# 群青の洞窟

ここからじょじょに敵が強くなる。攻撃力の高い武器と防御力の高い武器を装備していないとかなり難しい。

⬅敵が強いので、薬草と弟切草が必需品だぞ。

### 登場モンスター
- ●スイテキマル　●ボウヤー
- ●ちゅうチンタラ

### コイツに注意

**ボウヤー**

遠距離から矢で攻撃されると反撃ができない。こちらも矢を装備して対抗しよう。

6階&7階

# ドロロヶ浦

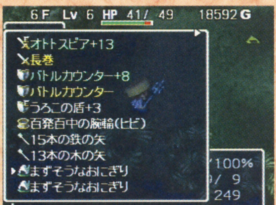
シュテン山中腹の手前が、このドロロヶ浦。登場モンスターも強者ばかりなので十分に注意したい。そんな中で唯一うれしいモンスターがMr.ブーン。コイツを倒すと“力の草”を落とすので、どんどんシレンの力を上げることができちゃうぞ。

**登場モンスター**

- オトト兵
- ガマラ
- オトト軍曹
- Mr.ブーン
- ハラヘリーニョ
- ゲイズ
- ンドゥバ

⬆水中の敵を攻撃できるオトトスピアは、オトト軍曹を倒すと落とす場合がある。

➡ガマラに所持金を盗まれないように注意せよ。




➡デロデロの湯を踏んでしまった。おにぎりが！

⬆装備はずしのワナが多いので注意。この状態でモンスターと戦うと危険ですぞ。

## コイツに注意

**オトト軍曹**

HPが減ると水中に入り、HPを回復してしまう。また、水の中から攻撃してくることも。

## コイツに注意

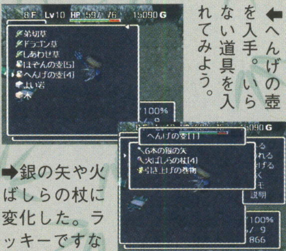
**ゲイズ**

特殊攻撃をされると、シレンが所持品を勝手に使ってしまう。貴重な道具だったら最悪。

## 風来のデビルのちょっとイイ話

### へんげの壷でいいものゲット

へんげの壺を入手したら、いらない道具をどんどん入れてみよう。このフロアー以降でしか入手できない道具を入手できる可能性があるぞ。また、壺を割るときはまわりの状況に注意しよう。壁に投げつけて割らないといけないのに、間違えて水の中に投げたりしたら悲惨。初心者がよくやる失敗なので注意せよ。




⬅へんげの壺を入手。いらない道具を入れてみよう。

➡銀の矢や火ばしらの杖に変化した。ラッキーですな

## 次号は別冊付録で大攻略するぜ!!

## 得々大情報その① モンスターシール大図鑑が発売!!

今年の幕張メッセで行われた任天堂スペースワールド。このイベントの物販ブースでしか購入できなかった、『風来のシレン2』特製シールが全国のイトーヨーカ堂で限定販売される。また、モンスター大図鑑もイトーヨーカ堂と一部の書店で販売されるぞ。値段は税別でシールが150円、大図鑑が900円だ。発売日は両方とも10月5日だぞ！

みんな買ってね

## 得々大情報その② 早解きクリアーキャンペーン

チュンソフトでは、『不思議のダンジョン』シリーズ恒例の「早解きキャンペーン」を実施することが決定。今回は先着順ではなく、『風来のシレン2』のクリアー時間の早さを競うということだ。ランキング上位1000名には“鬼退治認定プレート”が授与されるぞ。くわしいルール内容はゲームの取り扱い説明書に書いてある。右では、そのルール内容の一部を抜粋してみた。

### 応募要綱

- キャンペーン期間中はひとり何回でも応募してオーケー。
- 2回以上応募した人は、いちばん早いタイムだけを採用。
- 当選は発想を持って発表にかえさせていただきます。
- キャンペーンの応募状況、ランキング順位などの質問については一切お答えしかねます。

## 得々大情報その③ 読者に大プレゼント!!

当ページ読者に朗報！　なんとマムルボンボン、モンスターシール大図鑑、特製ポストカードをゲットしたぞ！　ほしい人ははがきに住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいプレゼントの番号、当コーナーへの意見、感想などを書いて、下のあて先までバリバリと送ってくれ〜！

**①マムルボンボン** 5名様

**②モンスターシール大図鑑** 特製シール付き5名様

＋

**③特製ポストカード** 6名様

欲しい〜!!

### あて先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン　ファミ通64+編集部
『デビル＆サスミベリィ！なんかくれ！』係　10月15日消印有効

その他（ファンタジー）
ニンテンドウ64　任天堂
2000年12月発売予定　予価6800円（税別）

©1995-2000 Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc.

# いよいよ発表！ニンテンドウカップ情報だ！

POCKET MONSTERS' STADIUM
# ポケモンスタジアム金銀 クリスタル（仮称）

セレビィも登場！

←先日幕張メッセで盛大におこなわれたスペースワールドで配付されたセレビィももちろん登場するぞ。ポリゴンだと目がとってもカワイイ！

## 公式大会のメインイベント！こんどのニンテンドウカップはレベル50～55で勝負！

今月からいきなりタイトル名に『クリスタル』が加わっていてビックリしちゃったヒトも多いんじゃないかな？　これは何をかくそう先日おこなわれた『ニンテンドウ・スペースワールド2000』で発表された、携帯電話を介しての通信対戦や交換ができる『モバイルシステムGB』に対応した『ポケモン』の新バージョン『ポケットモンスタークリスタル』の登場によるものなんだ。

『ポケスタ』で今回トーナメントで新たに発表されたのは、これまでの公式大会ルールに採用された『ニンテンドウカップ』についての情報だ。『ニンテンドウカップ』は去年までのレベル1～50まででではなく、レベル50～55に変更されているぞ。何はともあれ、これで公式大会への準備が始められるね！

←バクフーン対ブラッキーの対決！　やっぱりスタジアムだと緊張感が違うよね。

←超カッコイイです、ハッサム！　メタルコート進化した身体はやはり金属性？

←バクフーンの勇姿。首のうしろで燃えさかる炎で敵を焼きつくすのか！　くさタイプのメガニウムはピンチ？

←チコリータの最終進化型メガニウム。首のお花がチャームポイントです。

←狙った獲物は絶対に逃がさない！　リングマの"きりさく"が炸裂だ！

←イケてますねぇ、オーダイル。大きなアゴでハッサムを噛み砕くのか？

# ミニゲームもとても充実してるのでありんす。

熱いバトルももちろん楽しいんだけれど、歴代『ポケモンスタジアム』のもうひとつの楽しみは、なんといっても豊富なミニゲームの数々。もちろん4人対戦だって可能だから、みんなでコントローラーをつないでワイワイ楽しめちゃう。今回は『ドンファンのレースゲーム』と『ピィとププリンのカウントゲーム』の2種類が公開されたぞ！　くわしいゲーム内容やミニゲームの数はまだわからないけど、超かわいいキャラクターが山盛りの『ポケットモンスター金・銀』だけに、ほかのミニゲームにはどのモンスターが登場するのか気になるところだね。また『ポケットモンスター金・銀』で可能になった部屋の模様替えも『ポケモンスタジアム』で楽しめるみたい。自分だけの部屋づくりに燃え燃えのヒトが続出するかもね。

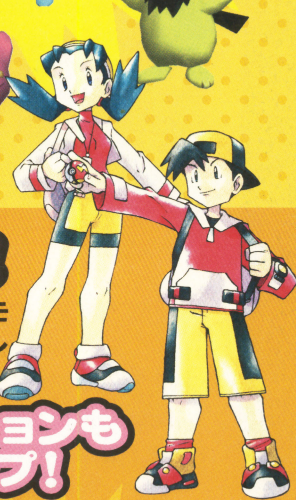
←ゲームボーイ版の自分の部屋。カビゴンのぬいぐるみがなかったりするけど気にしない。

がっ

←ピカチュウとピチュウとマグマラシが激走？　どんなゲームなのかな？

←ポスターの位置が少し変わってますね。しかしN64がないのはどうかと思うんですけど。

←ドンファンはかなり必死!?　この単純なコースの攻略は、やはりインベタ？



## 新作スクープ

RPG（ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年12月14日発売予定　価格3800円（税別）

©1995-2000 Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc.

# ポケットモンスター クリスタル

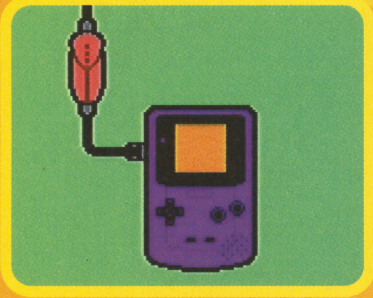
POCKET MONSTERS

## ポケモンがモバイルに対応！

**ポケモンがいよいよネットワークに進出！　携帯電話（PHS）とモバイルシステムGBで、離れたところで通信対戦や通信交換が楽しめるぞ！　カラー専用だからグラフィックもパワーアップだ！**

基本的なストーリーは『ポケモン金・銀』とほぼ同じだけど、ナゾの女の子が登場するのが気になるよね。『クリスタル』の最大の特徴はモバイルシステムGB。しかもモバイルを使った通信対戦や交換でもらえる"なぞのタマゴ"からは色ちがいのポケモンやめずらしいわざを使えるポケモンが生まれるらしい。

←モバイルシステムGBを使って交換や対戦できるなんて、友だちが増えちゃうかもよ！



←ゲームボーイの右上にあるのがモバイルアダプタ。さり気なくゲームボーイもカラーに変身してたりしますね。

←トレードセンターにいくと"モバイル"の文字が！　少しドキドキしちゃうね。

## アニメーションもパワーアップ！

←↙ゲームボーイカラー専用ソフトなので、容量に余裕があるみたい。ソーナンスもこんな動きで登場するよん。ソ〜ナンスっ！

➡『ポケモンスタジアム』での新ポケモンのアクションを予想するのに役立ててみるというのも楽しみかたのひとつね。

RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　エニックス
発売日未定　価格未定

©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニックス 2000

# 『ドラゴンクエストI・II』に続くロトの伝説シリーズの完結編がついにゲームボーイカラーに登場だ！

# ドラゴンクエストIII™

ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…

『VII』が発売されてますます人気に拍車がかかっている『ドラゴンクエスト』シリーズ。その中でもとくに人気の高い『III』がいよいよゲームボーイカラーに移植されるのだ。戦士や魔法使いなどさまざまな職業に転職できたり、時間経過の概念を取り入れ、出現するモンスターや町でのイベントが時間帯によって変化したりなど、いまでも色あせることのない斬新な要素が満載なのだ。

⬆町の人と会話するのはRPGの基本。

⬇幽霊船や灼熱の洞窟など、冒険の舞台は多種多様なのだ。

⬆戦闘シーン。アニメーションがふんだんに盛り込まれているぞ。

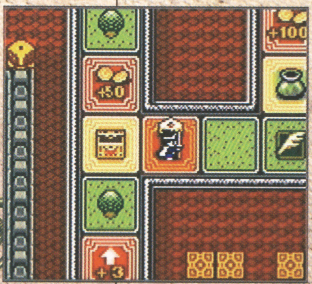
⬅謎や仕掛けが盛りだくさんのダンジョン。頭を働かせて先へ進もう。

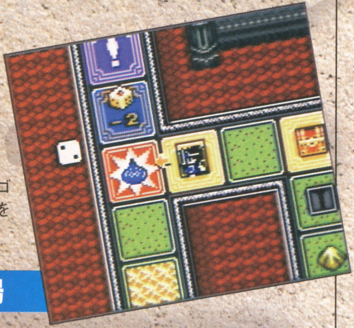
美しいグラフィック！

## スーパーファミコンで好評だった性格診断やすごろく場も完全移植！

### 性格診断

➡質問に答えることで性格が診断される。結果はキャラクターにも反映されるぞ。




⬆➡楽しく遊びながらゴールドやアイテムなどを入手できる娯楽施設。

### すごろく場

## ゲームボーイ版『ドラゴンクエスト』シリーズ初の本格的モンスターアニメーション

魅力的なモンスターたちが画面狭しと多彩なアニメーションをくり広げるさまは、ゲームボーイとは思えないほどの大迫力なのだ！

個性的な動き

多彩な攻撃

滑らかなアクション！

➡あばれザルのアニメーションを連続写真で紹介。

## ゲームボーイ版の新要素

### 通信ケーブルでモンスターメダルを友だちと交換!!

ゲームボーイ版は、さまざまなモンスターと戦うことでモンスターメダルというアイテムが手に入る。メダルには個性的な魔物のレリーフが刻まれており、その数はなんと150種類以上！　集めたメダルは"メダルの書"というアルバムに登録され、通信ケーブルを使って友だちと交換することもできるのだ。

### いつでもどこでも楽しめる！ ゲームボーイならではの機能も充実!!

フィールドや町、城、ダンジョンなど、いつでもどこでも冒険を中断することができるのだ。もちろん中断したその場から冒険を再開できるぞ。

RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー対応） アトラス
2000年11月発売予定 価格未定
©ATLUS 2000

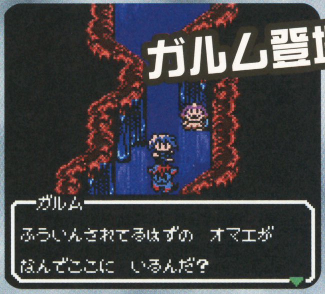
アニメ情報は134ページを見よ！

# 真・女神転生デビルチルドレン 『黒の書』／『赤の書』

主人公たちの敵（？）である魔王軍にも、魅力的なキャラクターがたくさんいたりするんだよね。

## 今月は主要キャラクターの紹介からスタートだっ!!

かつて魔王軍陸軍部隊の隊長として恐れられていた最強の狼フェンリル。彼には甲斐刹那のパートナー、クールを半殺しにしながらもかくまい、密かに生き残らせた過去がある。フェンリルにとってクールは息子のような感情を抱く存在だけど、クールはそのことを知らず、フェンリルを一族の仇としか思っていないのだ。複雑な関係だね。



⬆➡ガルムはフェンリルの部下。いまはふたりで賞金稼ぎをして暮らしている。

### 追加情報 合体事故が起こる!?

合体によって新しいデビルを作り出したとき、合体まえのデビルの魔法を継承させることができるのだ。これによって水系のデビルに火系の魔法を覚えさせることも可能。また、合体の最中、ごくまれに合体事故が起きることがあるらしいぞ。それは主人公にとってプラスか？ それともマイナス要因か？ 詳細は情報が入り次第お伝えするぞっ！！

⬆仲魔を合体させて強い仲魔を作ろーっと。

⬅おやっ？ いつもの合体となんか違うなー。

⬅合体事故で違うデビルが誕生したぞ。結果オーライなのかなあ？

## 魔界に存在するさまざまな施設を大紹介するっ!!

主人公たちが旅立つことになる魔界には、冒険に欠かせないさまざまな施設が存在するのだ。傷ついた体を癒す治療系の施設やアイテムの売買ができるショップ、合体施設や訓練場といった仲魔の育成施設など、便利な施設がそろっているぞ。

➡マッカ（お金）やアイテムを預けたり引き出したりできる。マッカは一定時間預けると利子が加算されるぞ。

⬇ここでもHPとMPを回復させることが可能。魔界のどこかに存在するらしいので捜してみよう。

⬆仲魔のデビルを預けることで、さまざまなステータスを上げてもらえる。仲魔強化施設ってとこ。

⬇仲魔を管理してくれる施設。デビライザーに入りきらない仲魔はここに送られるのだ。

⬆冒険の手助けをしてくれるさまざまなアイテムを購入できる施設。アイテムを売ることもできる。

⬇ショップと同様、アイテムを購入できる。品ぞろえは回復系の食べ物が中心となっております。

⬆マッカを払うことによってHPとMPを回復することができるぞ。ただし気絶しているデビルは回復できないのだ。

⬇HP＆MP回復のほか、気絶状態のデビルも健康な状態に戻してくれるぞ。もちろん有料なのでーす。

➡仲魔どうしを合体させて強くしたり、新たなデビルを作り出したりする施設なのだ。

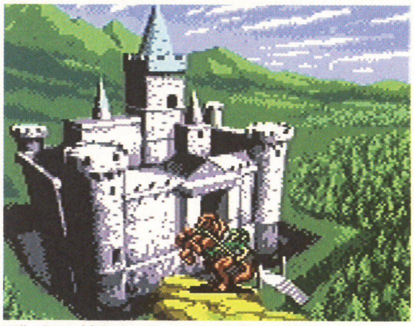
# 新作スクープ

アクション・RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年12月発売予定　価格3800円（税別）

© 2000 Nintendo ※画面はすべて開発中のものです

# THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 大地（だいち）の章 ふしぎの木の実（仮称）

リンクが新たな冒険に旅立つ『ゼルダの伝説　ふしぎの木の実～大地の章～』の続報をお届けしよう。今回は主人公であるリンクと、物語の重要なカギを握るディンとの出会いのシーン、そして彼女をさらった謎の将軍ゴルゴンの姿が明らかになったぞ。早速お伝えしていこう！



発売が待たれるGB版『ゼルダ』の、新たに届いたゲーム画面を大紹介だ!!

⬆旅の合間にくつろぐ一座の面々。切り株のうえにディンが踊っているのが見えるかな？

⬆雷鳴が轟き、一瞬にして辺りは暗闇に包まれる。いったい何が起きたのか!?

⬅楽しげに踊るリンクとディン。リンクの足もとがちょっとおぼついてないかも？

## 野望を抱く闇将軍 ゴルゴン

⬅全身がヨロイにおおわれており、表情が見えないところが無気味だ。

己の野望のためにディンを連れ去った男、その名はゴルゴン。ヨロイに隠したその肉体のように、すべてが謎に包まれている。はたして彼の真の目的とはいったい？

## ディンの運命は!?

⬆岩に縛りつけられたディン。はたして彼女の運命やいかに？

## カギを握る踊り子 ディン

➡勝ち気な女の子。じつは重大な謎を秘めている。

## リンク 今回はどんな冒険が待ち受ける？

⬆ロッドを手に、おなじみのポーズ。あの効果音が聞こえてきそうだね。

### ロッドの力で

⬅いまの季節は秋。ロッドをひと振りすると……ご覧あれ。

### 季節を変えろ！

➡あっという間に冬に。水面が凍り、上を歩けるぞ。

リンクが手にする"四季のロッド"には、季節を少しだけあやつる力がある。現在、明らかになっているのは、水を凍らせる"冬の力"だが、ほかの3つの季節の力にはどんな効果があるのかな？

## 特報！ "リンクシステム"とは!?

本作と『ゼルダの伝説　ふしぎの木の実～天空の章（仮）～』とは、相互に関係しあうようになっている。どちらをさきに遊んでもオーケーだが、初めに遊んだ章があとの章のゲーム内容に影響を与えるのだ。これが"リンクシステム"だ！

## リンクが出会う仲間たち

今回の冒険でも、リンクにはさまざまな出会いが待っている。リンクの手助けをしてくれるキャラクターから、敵か味方かよくわからないのまで、いずれもユニークで個性的。彼らと交わす楽しい会話も、このゲームの見どころのひとつなのだ。

### 謎多き一族 ウーラ族

⬅のどかそうな口調だけど、溶岩に入っても平気なの!?

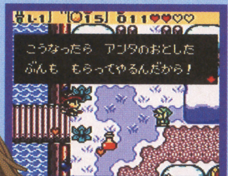
➡ウーラ族のダンス。リンクもいっしょに踊ってます。

### 頼れるカンガルー!? リッキー

⬅他人に親切にするのは、当然のことでしょ。

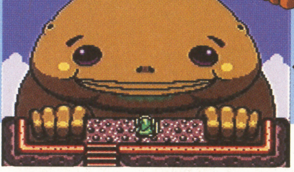
➡リッキーのパンチは、リーチもあって強力そう。

### 敵か味方か？ メイプル




⬅いきなりケンカ口調だなぁ……えっ？ アイテム持ってっちゃうの!?

### 相変わらずの大きさです ダイゴロン



⬅こうして見ると、ゴロンってホントに大きいよねぇ。

# 新作スクープ

シミュレーション・RPG（冒険）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年12月発売予定　価格3800円（税別）

©2000 Nintendo/SPIRAL　※画面はすべて開発中のものです

かくれんぼバトル

# モンスタ～タクティクス

MONSTER TACTICS

ドキドキの“かくれんぼバトル”の始まりだ！

ケビン

⬅一流のモンスターハンターを夢見る少年。今年の大会が初めての出場となる。

## ライバルたちをけちらして、狙うはひとつ、優勝だぜ!!

敵モンスターに見つからないようにうまく物陰などに隠れつつ、死角を突いて倒すという新感覚の“かくれんぼバトル”が楽しいゲーム、それがこの『モンスタータクティクス』なのだ。

プレイヤーは、主人公であるケビンとなり、モンスターハンティング大会に参加する。ダンジョンに潜って、ほかの誰よりも大きく強いモンスターを倒し、大会での優勝を目指せ！

トッピー

➡ケビンの手助けをしてくれるペット。ダンジョンに関する知識が豊富。

⬆舞台となるイラルディ王国で大会が開かれるのは、ひさしぶりのことらしい。

⬇ケビンの師匠であるギュンター。彼も、かつて大会で優勝した経験を持っているのだ。

⬆大会への参加登録をするケビン。期待と不安が半々、というところかな？

### “モンタク”ってなんだ？

“モンタク”とはモンスターを倒した印だ。プレイヤーはここから“モンタクスキル”を取り出してパワーアップできるぞ。

⬅モンスターには固有のモンタクがある。友だちと比べたりもできるぞ。

➡このモンタクには、どんなモンタクスキルがあるのだろう？

## 潜れ地下迷宮！ 入手せよモンタク!!

ダンジョンでは、いかに敵から隠れるかがポイントとなる。攻撃にはタイム制限があるので、ムダな行動をしているとモンスターを取り逃すぞ。

⬅トッピーのアドバイスも重要。耳を傾けるようにしよう。

視界は限られているのだ

⬆自分の視界の外はまったく見えない。壁の向こう側も、当然ながら何もわからないのだ。

⬇モンスターを視界にとらえた！ できるだけす速く倒すようにしたいところ。

モンスター発見！

スキルを使え

⬅“モンタク”から取り出した“モンタクスキル”をうまく活用していこう。

ショット!!

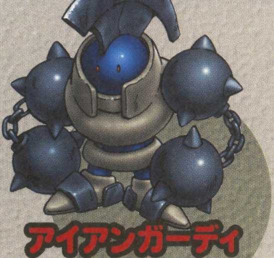
➡敵モンスターを攻撃する！ うまく当たってくれることを祈るべし。

敵の攻撃だ

⬆至近距離から敵が攻撃してきた！ ケビンはこれに耐えられるか!?

はたして勝負の行方は!?

## これが主人公を待ち受けるモンスターの一部だ

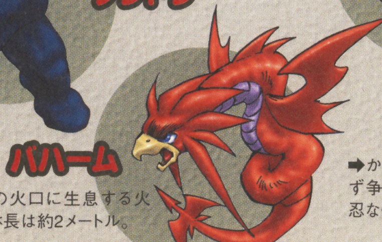


アイアンガーディ

⬆人工知能によって作動するサイボーグ。この大会のために、開催本部がダンジョン内に配置した。

クラトラ

⬅腕力の強いモンスター。気弱だが、脅かされると驚いて大暴れする。

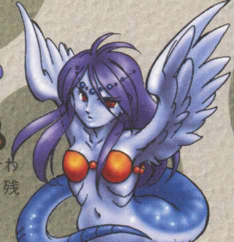


バハーム

➡火山の火口に生息する火炎龍。体長は約2メートル。

ムニムニ

⬅穏和な性質だが、ダンジョンに迷い込んで野生化したモンスター。



リリス

➡かわいい顔に似合わず争いが大好きで、残忍な性格をしている。

アーマー

⬆口の中にチビモンスターを共生させている。知能は低いらしい。

アクション(ロボット)
ゲームボーイ(カラー対応) カプコン
2000年10月20日発売予定 価格3980円(税別)

© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

# ロックマンX サイバーミッション

**最近は初心者向けのヌルいゲームばかりとお嘆きの、腕に自信のあるゲーマー諸君! このソフトならその腕を存分に試せるはずだッ!!**

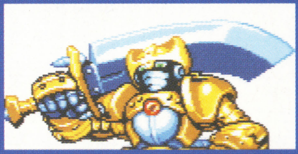
いよいよ発売が間近に迫ってきた『ロックマンX サイバーミッション』だが、今回はオープニングステージに続いて登場する4つのステージを中心に紹介していくぞ。ステージ構成や最後に登場するボスなど、どれも簡単には攻略できそうにない手強さだ。心して挑む必要があるぞ。

そして、ストーリーが進んでいくにつれて、さらなる数多くの強敵たちが、エックスを待ち受けている。そのうちの2体の情報も、合わせてお届けしよう。

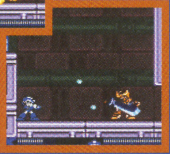
⬅『ロックマン』シリーズファンにはおなじみのゼロも登場。

➡あせるエックス。それだけ敵が強大ということなのだろうか?

## 大剣使いの強力無双 ザイン


⬆自分の体ほどもある剣を振り回すザイン。攻撃力もかなり高そうだ。

⬅ジャンプしたところをダッシュでくぐり抜けるエックス。


➡通常の攻撃は、大剣ですべて弾き返されてしまうのだ。

## さらなる未知の強敵がXを迎え撃つ

## 戦りつの瞬殺マシーン ギーメル

➡巨大手裏剣を軽々と投げてくる。うまくかわそう。

⬅凧に乗って攻撃してくるギーメル。まるで忍者のようだ。

⬆ずる賢そうな笑みを浮かべるギーメルは、知力に長けたタイプの敵か。

## ◀◀◀◀ 前半4ステージを一気に紹介だ! ▶▶▶▶

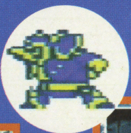
### 雪原 Snowfield

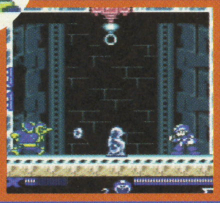
地面が雪に覆われ、あちこちが凍りついているこのステージでは、壊すことができない巨大な雪玉が転がってきたりするぞ。

⬅壁づたいにジャンプ。見えない場所からの攻撃に注意。

➡ステージの途中では、強化パーツを入手することができるのだ。

**アイシー ペンギーゴ**


⬅吹雪と氷を主体とした攻撃をくり出す。


➡吐き出した水で分身を作ってくる。

### 発電所 Power Plant

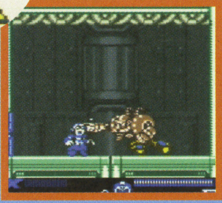
ステージのあちこちに、電気に関連したワナがいくつも仕掛けられている。しびれて動きを止められないように気をつけよう。

⬅中ボスであるサンダースライマーとの対決シーン。

➡突然、画面が真っ暗に。あわてず、足元に気をつけて移動せよ。

**スパーク マンドリラー**

⬅パワフルな直接攻撃を主体とするボスだ。


➡このストレートを食うとヤバい!

### 空港 Airport

宙に浮いた足場や、空中から攻撃してくる敵などがめじろ押し。ジャンプのタイミングがとくに重要となるステージだ。

⬅足場は一定のルートで動いている。動きを見切れ。

➡上下に動く足場は、いちばん高くなったときにジャンプするのが基本。

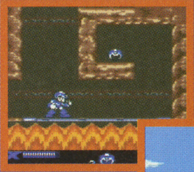
**ストーム イーグリード**

⬅風を自在に操り、敵を吹き飛ばしてしまう。

➡風をかいくぐって敵に近づくのだ。

### 火山 Volcano

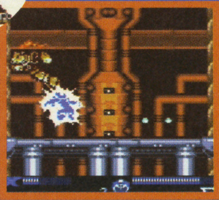
熱い溶岩に飲み込まれれば、頑強なエックスといえども破壊されてしまう。わずかなミスも許されない、シビアなステージだ。


⬅足元から近づく溶岩。あわてず、速攻で上に移動せよ。

➡わずかな足場は上下に動いている。落ちたら一発でアウトだ。

**フレイム スタッガー**

⬅しばらく燃え続ける炎で攻撃してくるのだ。


➡しまった! 動きを読み違えたか!?

フリーランニングRPG（冒険）
ニンテンドウ64　カプコン
2000年11月下旬発売予定　予価6800円（税別）

© CAPCOM CO., LTD. ※画面はすべて開発中のものです。

# ロックマンDASH 鋼の冒険心

**どんなときでも、冒険心は忘れたくないもの。このソフトでロックになってフィールドを駆け回れば、ワクワクする気持ちがよみがえるかも!?**

⬆3兄弟、堂々と勢揃いの図です。でもこの3人、ホントに"いかにも悪役"って顔してるよねぇ。

ボーン兄弟

## 魅力的なキャラクターたちが多数登場！

『ロックマンDASH』には、シリーズを通じても屈指の魅力あるキャラクターたちが大勢登場する。中にはトロンやコブンのように、新しくゲームの主人公に抜てきされたものもいるほどだ。では、ゲームの登場人物の一部をご紹介していこう。

ロック&ロール

⬆ロックと、フラッター号を操縦するロール。息もピッタリ合っていい感じです。

⬆ロックの相棒。しゃべる言葉はロックにしかわからないのだ。

データ

コブン

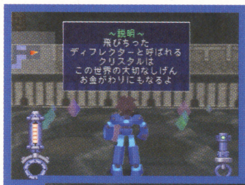
⬆トロンが作ったロボット、コブン。ちなみに食べているのはカレーライスです。

トロン

⬇ボーン兄弟のひとりであるトロンは、敵役ながら絶大な人気を誇っているのだ。

## ワクワクするような冒険を求めて……ロックは旅立つのだ

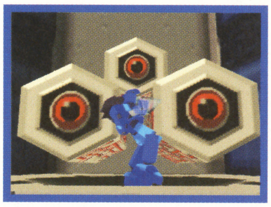
"フリーランニングRPG"と銘打たれたこのゲームでは、ロックはフィールド内をかなり自由に動き回ることができる。ロックの冒険は、"海の塔のダンジョン"を脱出するところから始まることになる。何ごとも最初が肝心だ。このダンジョンで、移動や攻撃方法といった基本的な操作をひととおり身につけつつ、さらなる冒険を続けるためのアイテムなどを集めよう。



⬅飛び散ったディフレクターはお金や資源になる。取りまくれ。

アイテムをゲット!!

⬅宝箱の中からアイテムを発見！ 強化パーツだといいのにね。



⬅突然作動したトラップに思わずよろめくロック。

⬅ダンジョン内ではロールが指示を出してくれるぞ。

➡天井に敵発見！ 先手必勝で倒してしまおう。

➡振り下ろす右腕に気をつけながら反撃だ。

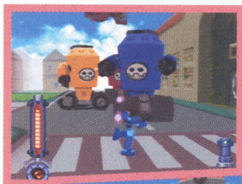
ハンムルドール出現

## 宿敵トロンと一騎打ち！ じゃじゃ馬娘にどう立ち向かう？

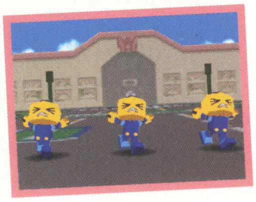
ロックの相棒であるロールは、メカニックに関して天才的な能力を発揮し、武器のパワーアップや改造を担当してくれる。その彼女に勝るとも劣らぬ才能を持った少女が、ボーン3兄弟のひとりであるトロンだ。ストーリーが進んでいくなかで、トロンはさまざまな場面で登場し、ロックたちの行く手を阻もうとする。"宿命のライバル"とも言うべきトロンとその部下のコブンたちを倒し、"大いなる遺産"を見つけるのだ！

⬅コブンたちに指令を出すトロン。コブンもかなり気合入ってます。

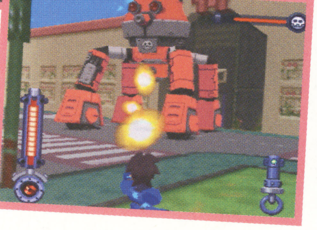
⬅かわいいんだけど……かなり気が強そうですなぁ。



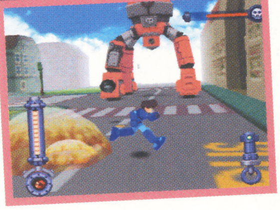
⬅コブンたちが操縦するブルムベアとの戦い。楽勝かな!?



➡あえなくやられたコブンたち。表情がいいよね。



➡トロンの乗るフェルディナントを攻撃だ！



➡爆風に巻き込まれないように気をつけるのだ。

アクションRPG（アニメ・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　メディアファクトリー
2000年12月発売予定　価格未定

©柴田亜美／エンターブレイン・メディアファクトリー・テレビ東京・テレビ東京メディアネット

# ジバクくん GB（仮）

JIBAKU-KUN TWELVE WORLD STORY

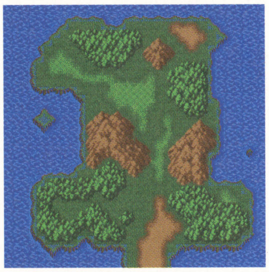
このゲームでは、原作よりも少しまえの時代が、オリジナルストーリーで描かれているのだ。

## 人気アニメ『ジバクくん』がアクションRPGになって登場だ！

人気アニメがゲームボーイ用ソフトとなって登場するぞ！ プレイヤーは、選ばれた子供たち“GC（グレートチャイルド）”に憧れる主人公となり、聖霊である“ジバクくん”とともに、冒険へと旅立っていくのだ。

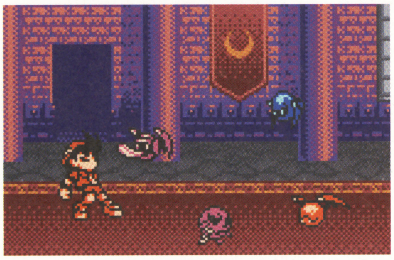
12の世界へ旅立つのだ

⬆時計を模したような12にわかれた世界、“ツェルブワールド”が冒険の舞台となる。



➡数字の形をしている1の世界“ファスタ”のフィールドイメージ図。

⬆会話によって情報を集め、冒険を進めていく。



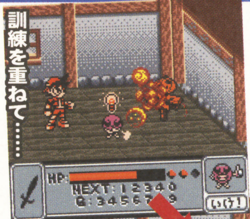
⬅戦闘は横スクロール型のアクションゲームとなる。

炎 ⬇GCの中でも最強と称されていたが、その座を爆に託し、自らは世界の中心へと向かう。

爆 ⬈原作の主人公。世界でいちばんのGCとなるべく、ジバクくんとともにツェルブワールドを旅する。

## 戦いのカギを握る“ナマ物”、ジバクくんとうまく付き合おう

主人公であるプレイヤーは、自分が装備した武器で攻撃するほかに、自分の近くにいるジバクくんを敵に向かって投げつけ、爆発させて倒すことができる。ちなみにジバクくんは不死身なので、爆発してもやられることはない。ただし、あまりジバクくんにばかり頼りすぎていると、主人公に近づこうとしてくれないため、肝心なときにジバクくんが力になってくれない、なんてこともあったりするぞ。



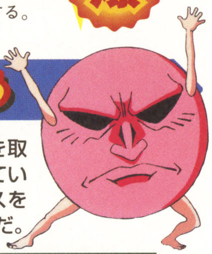

訓練を重ねて……

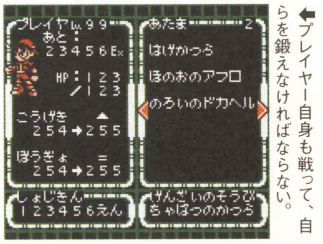
⬅訓練を重ね、うまくジバクくんを鍛え上げることができれば……。

必殺技を習得！

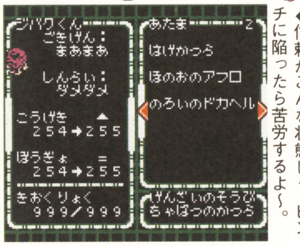
➡なんと新しい必殺技をマスターしてくれるのだッ！

プレイヤーは、気まぐれなジバクくんのご機嫌を取りつつ、信頼関係を築き、さらにジバクくんを鍛えていていかなければならない。いかにしてそのバランスを取るか、それがこのゲームのおもしろいところなのだ。






⬅プレイヤー自身も戦って、自らを鍛えなければならない。




⬅信頼がこんな状態じゃ、ピンチに陥ったら苦労するよ〜。

必殺技が炸裂だッ！

⬅⬆画面の右下に表示されているのは“ご機嫌ウインドー”で、ここでジバクくんの気分がわかるようになっている。機嫌がいいときなら、左の画面で紹介したような必殺技をくり出して、敵を一気に倒すことだってできるぞ。

### 原作のキャラクターたちも登場するぞ

ツェルブワールドの各世界では、原作に登場したGCたちがプレイヤーを待ち受けている。さらにそのほかのキャラクターや聖霊たち、トラブルモンスターなども多数出てくる予定だ。

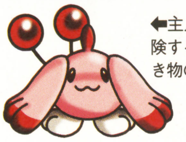
⬅テレポート能力を持つGC、ピンクとの勝負だ。

RPG（冒険）
ゲームボーイ（カラー専用）ハドソン
2000年12月発売予定　予価4500円（税別）

© 1997-2000 GAME ARTS　© 2000 HUDSON SOFT　© 2000 ESP

# 名作RPGがゲームボーイ版 オリジナルストーリーで登場

# GRANDIA グランディア パラレルトリッパーズ



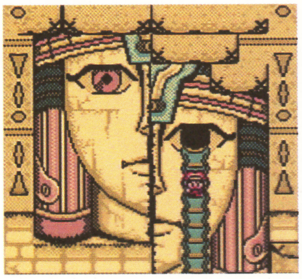
⬅主人公とともに冒険する、不思議な生き物のピンキー。

フィールドごとに異なる仕掛けが施された、アクション性やパズル的な要素。リアルタイムにアクションを起こす順番が変化するIP（イニシアティブ・ポイント）ゲージを起用したバトルシーン。すべての面で新しいRPGが、『グランディア・パラレルトリッパーズ』だ。他機種で発売され好評を博したこのソフトが、まったく新しいシナリオで、ゲームボーイ版として発売されるぞ。異世界に飛ばされた主人公ユウヒに会える日は、今年の12月だ！

⬅異世界を旅しているうちに、頼もしい仲間たちと出会っていくのだ。

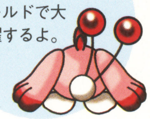
➡まさか生身の人間が大砲に入って、砲弾のように発射されるというのでは？

⬅巨大な生物が群生する樹海のフィールド。仲間とともに川を大きな葉っぱに乗って下っていくことになるぞ。



⬅仲間になったスー＆フィーナと古代都市を出発。つぎに向かう場所は？

⬅フィールドやダンジョンでは、さまざまなアイテムが手に入る。



➘うしろ姿もキュートなピンキーは、フィールドで大活躍するよ。

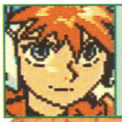
## フィールドの様子に……

➡すべてを焼き尽くすといわれるボルグ火山。地下のフィールドでは、地底人たちが生活しているらしい。

## バトルシーンを初公開！

⬅敵に出会うとバトル開始。魔法や技などが記されたバトルカードで戦う。

➡画面下のゲージに配置された順番で、アクションしていく。配置の仕方で、敵への効果が変化するぞ。

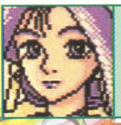


### ジャスティン

⬅行動力にあふれる熱血少年。単純かつ、お人好しな一面を持つ。

### ミルダ

⬅戦車さえも壊すというパワーを秘めた、頼りになる女性なのだ。

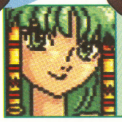


### リエーテ

⬅古代都市に住むリエーテ。ユウヒに有益なアドバイスをくれる。

## グランディアの世界を冒険するユウヒと5人の仲間たち

物語は主人公ユウヒが、ミズキとシロウとともに異世界に飛ばされるところからはじまる。友だちとはぐれてしまったユウヒは、もとの世界に戻るための"カギ"を捜すために、異世界で出会った仲間たちと冒険の旅に出たが……。

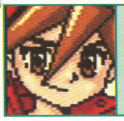


### フィーナ

⬅明るく活発な美少女で、みんなの人気者。経験豊かな冒険者だ。

### スー

⬅ブーイという生き物を連れた女の子。ジャスティンの幼なじみ。



### ユウヒ

⬅グランディアの主人公。仲間たちと"カギ"を捜して冒険に出る。

⬇乗り物を使うと、隠された通路を移動できるようになる。

## ボルグ火山の地下深くへとユウヒたちの冒険はつづく

パーティゲーム（ファンタジー）
ニンテンドウ64　任天堂
2000年12月発売予定　価格5800円（税別）
©2000 Nintendo ©2000 HUDSON SOFT

# 10種類のボードマップに70種類のミニゲームで大充実だ！家族そろってぐりぐり遊ぼう！

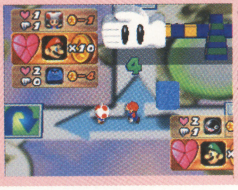
## マリオパーティ3 MARIO PARTY 3

ボードゲームとミニゲーム満載の『マリオパーティ3』。今回はボードマップが10種類、すべて新作のミニゲームが70種類と大幅にパワーアップしているぞ。ミニゲームスタジオも4人でワイワイ楽しめる“バトルロイヤル”や、新しく加わった1対1の対戦“デュエルマップ”で楽しさ倍増だ！　たくさん登場する任天堂の人気キャラクターも楽しみだね。

### デュエルマップ

“おたすけキャラ”と呼ばれる仲間をつれて、1対1の対戦ができるぞ。キャラ選びが勝敗を左右するかもしれないね。

⬆クッパの火炎攻撃！　アツイって！


⬆おたすけキャラはたのもしい味方だよん。

4人対戦可能なバトルロイヤルも、20種類にパワーアップ！　ボードマップでのアクションイベントも加わったぞ。

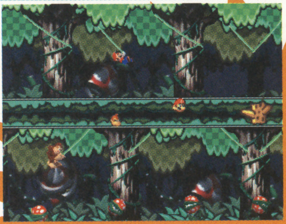
### バトルロイヤル

⬆巨大な雪玉が！　Aボタンで飛び越えろっ！

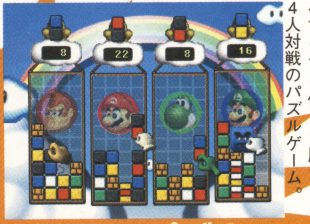
⬆大きな口に吸い込まれる！泳いで逃げろ！

### 充実のミニゲームをちょこっと紹介

ターザンレース


⬆サシで勝負！　タイミングよくロープに飛ぼう。

ドッスンパズル


⬆アタマを使って勝負だ。4人対戦のパズルゲーム。

もくばレース

⬆ABボタンを交互に押そう。リズムが大切なのだ。

ヘイホールーレット

⬆新登場のギャンブルゲーム。ヘイホーがナイス。



3Dアクション（ファンタジー）
ニンテンドウ64　任天堂
2000年12月発売予定　価格6800円（税別）
©1998,2000 NINTENDO / Rare.Game by Rare Rareware Logo is trademark of Rare

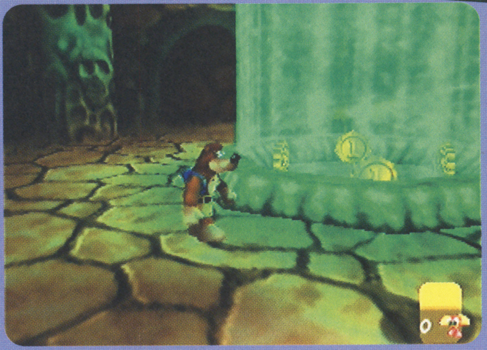
## バンジョーとカズーイの大冒険2（仮称）

クマのバンジョーと鳥のカズーイがくり広げる3Dアクションが超パワーアップして帰ってきたぞ！　あの『ドンキーコング』を制作したイギリスのレア社の力作だ！　ゲーム内容はドンキーコング同様ナゾ解きとアクションが中心。ドンキーにも増して愉快なキャラクターたちがくり広げる世界はかなり爆笑。こんどはバンジョーとカズーイを別々に操作できて、よりいっそう楽しくなったみたいだよ。

### ヘンテコリンで、スッゴク楽しい最強？の凸凹コンビがこんども大冒険！

⬆ドクロのマークのトビラを発見！　何があるの？

⬆前作みたいにいろいろ拾いながら進むみたい。


⬆幻想的な世界が展開されてます。そういえばいつもはバンジョーのリュックに入っているカズーイの姿が見えないぞ？

### バンジョーピンチ!?

⬆バンジョーがいろいろなものに変身する。バンジョーピンチ？　チャンス？

⬆古代の遺跡のようなフィールドだね。しかし高いところは恐いなぁ。

⬆いくらボスとはいえ少しデカ過ぎないですかね？　がんばれバンジョー！

## 新作スクープ

その他（コミュニケーション）
ニンテンドウ64　任天堂
2001年2月発売予定　予価5800円（税別）

© 2000 Nintendo

たくさんの動物たちと友だちになっちゃおう

# どうぶつの森

ちょっとかわった動物たちが暮らす不思議な森で、主人公の新しい生活がはじまる。画面に広がるのは、自分と動物たちしかいない不思議な世界。おしゃべりしたり、手伝いをしたりしながら、動物たちとの暮らしを楽しんでいこう。夏になったら昆虫採集や魚釣り、秋にはくだものを収穫し、冬になれば雪の中を駆け回る。動物たちとの心の交流をつうじて自らの心がいやされる。そんな素敵なコミュニケーションソフトが『どうぶつの森』だ。

### 掲示板で情報ゲット

←掲示板には、いろんなメモが貼られているぞ。

←動物たちが働くいろんなお店もあるよ。

←村に住む友だちに手紙を出してみよう。

### 現実の時間といっしょに季節が変わっていくよ

↑春は出会いの季節かな？　なんだかワクワクしてくるよね。

↑季節が巡ったら、気分も新たにお部屋の模様替えをしよう。

↓きれいな水が流れる川では、渓流釣りだってできちゃうよ。

↓雪が降って、森の中は一面の白銀の世界に早変わりしたよ。

ゲームをはじめるとき時計をセットすると、実際の時間と同じスピードで時が進むんだ。季節の移り変わりを、現実といっしょに感じられるね。

### 物語は駅からはじまるよ

←汽車に乗って駅についたときから、キミと動物たちの暮らしがはじまる。

### 友だちになろうね!

→森で出会う動物たちは、みんな心やさしい。友だちを増やしていこう。

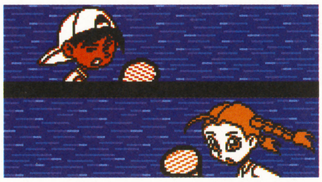
## 新作スクープ

アクション（テニス・育成）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年11月1日発売予定　予価3800円（税別）

© 2000 Nintendo / CAMELOT

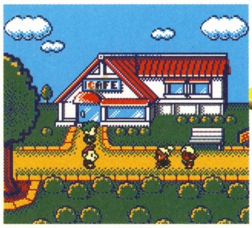
正式タイトルが決定。発売に向けカウントダウンだ

# マリオテニスGB™



←アレックスとニーナがデモ画面に登場。

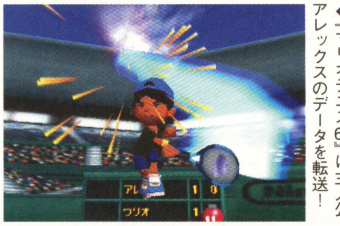
A、Bボタンだけの簡単操作は、『マリオテニス64』譲り。驚くべきことに、球の飛びかたやラケットを振るタイミングなど、プレイした感触までがまったく同じに仕上がっているぞ。さらに試合を楽しむだけでなく、ストーリーモードを進めることで、自分好みのキャラクターを育成することができる。64GBパックで選手データをニンテンドウ64に移して、マリオたちと対戦することもできるのだ。



↑ロイヤル・テニスアカデミーのカフェは生徒たちのたまり場。

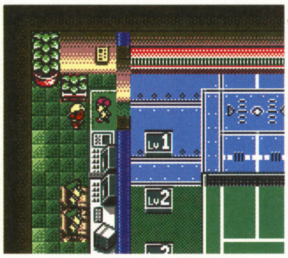
### キャラクターを育て『マリオテニス64』で対決だ

『マリオテニスGB』の最大の魅力は、ストーリーモードにある。トレーニングのしかたで、パワー重視やスピード重視といった特徴を持った、自分好みの選手を育成できるわけだ。実在のプレイヤーに似せて育成するのもおもしろいぞ。

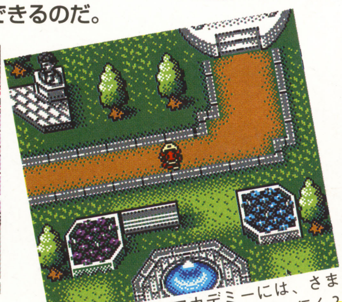


←『マリオテニス64』に主人公アレックスのデータを転送!

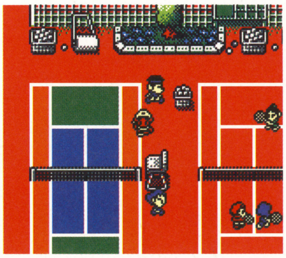
←女の子の主人公は、おさげ髪のかわいいニーナなのだ。



→レベルに応じてトレーニングができるのかな？　さっそく挑戦だ。



↑広大な敷地のアカデミーには、さまざまな施設がある。まずはどこへ行く？



←なんともカラフルなコートが登場。ハードコートならではかな？

RPG（ギャグ）
ゲームボーイ（カラー対応） ハドソン
2000年12月発売予定 価格未定

©2000 HUDSON SOFT

# 桃太郎伝説 1から2

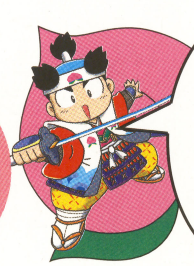
ももたろうでんせつ いちからに

## ややっ！ギャグ満載！よよっ！ あの桃太郎伝説がゲームボーイで復活！

あのギャグテイスト満載のRPG『桃太郎伝説』と『桃太郎伝説II』がひとつになって、パワーアップ。しかもふたつのソフトをひとつのお話にして、さらに新らしい要素を盛り込んだというからお楽しみ。今回は『桃太郎伝説』ならではのユニークなシーンやえんま大王をはじめとする、なつかしの敵キャラを紹介するぞ。またゲームボーイならではの新システムも搭載されているので、むかし遊んだ人も初めての人も楽しめるね。

### 7つのコマンド

←じゅつは、まほう。あんばいは、じょうたい。



そのほかにも、まほうにあたる“じゅつ”やおなじみの“どうぐ”“にげる”“まもる”があるぞ！

### ナゾの仙人たち

←各地にいる仙人は、いろいろな術を教えてくれるぞ。

### なんじゃコリャ？

←巨大な茶がまでしょうか。いちいちユニーク。

## なつかしの敵キャラも健在！

←出たっ！ おにがわらだ！鬼じゃないところが渋い。

➡トラにもきちんとツノがあるところに地獄を感じます。

※画面はすべて開発中のものです。



RPG（ロボット）
ゲームボーイ（カラー専用） タカラ
2000年11月発売予定 価格4500円（税別）

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ © TAKARA CO.,LTD, 2000

## 人気アニメ19作品がここに集結！

# ブレイブサーガ 新章アスタリア

BRAVESAGA

ロボットアニメの雄、サンライズのキャラクターで人気のRPGシリーズ『ブレイブサーガ』がゲームボーイで登場するぞ。『勇者王ガオガイガー』や『装甲騎兵ボトムズ』など'80年代から'90年代の人気アニメ19作品のキャラクターが登場するので、ファンにはたまらない1本だ。ゲームシステムにも自動生成ダンジョンや複数のパーティーを選んで戦わせることができるパーティーチェンジなどたくさんの要素が採用されているぞ。

### 主人公はふたごだ！

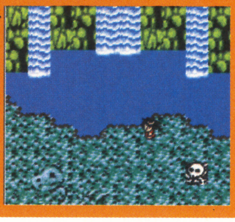
↙野球の大好きなわんぱく坊主の兄とぶっきらぼうで素直な性格の妹のメイ。

←カンタの親友のロボット生命体。野球好き。

### 自動生成ダンジョン

入るたびに違うので、何度でも楽しめるダンジョンシステムだ。

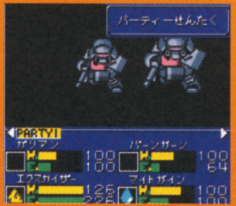
←ワールドマップは方舟で移動する。けっこう広いね。



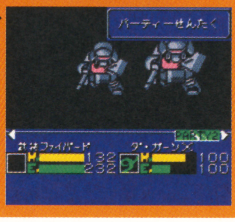
➡入るたび内容が変化するダンジョン。ドキドキドキ。

### パーティーチェンジバトルシステム

あらゆる場面を想定してパーティーを組んでみようぜ！



←相手の特性によって有利なパーティを選ぼう。



➡最大4ユニットのパーティを2組。途中組み換え可能。

### ド派手な戦闘画面

ハードスペックの限界を引き出すほどの美しいグラフィックなのだ！

⬆➡ガッツをためて超必殺技を繰り出そう。合体技も可能だ。

新作スクープ

RPG（ファンタジー・動物）
ゲームボーイ（カラー専用）　エポック社
2000年12月発売予定　価格3980円

© 2000 EPOCH CO.,LTD.

# シルバニアファミリー2 ～色づく森のファンタジー～

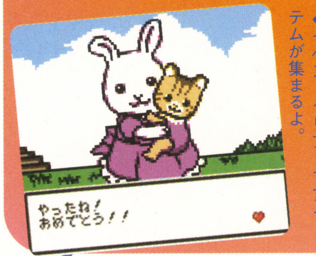
## おとぎの国に"色"を取り戻そう

人形でもおなじみの、アイボリーウサギの女の子を主人公にしたファンタジックストーリー『シルバニアファミリー』に第2弾が登場するよ。こんどの『シルバニア』はおとぎの国に"色"を取り戻すのが目的で、季節が物語に関係するようになったんだ。タネとしずくを配合して花を育てたり、珍しい家具を集めたりしながら、物語を進めていこう。

### シルバニア村の美しさを体験！

季節や時間によって、シルバニア村はいろんな風景に変わっていくよ。マップの変化を理解しておくことが重要になるんだ。

←秋のシルバニア村。紅葉がとってもきれいだ。



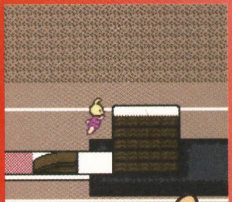

←イベントクリアーでアイテムが集まるよ。

←白黒の不思議な世界。早く色を取り戻そう。

### ミニゲームもいっぱいあるよ!!

運動会やクリスマスといった季節に合わせたイベントで遊べるよ。料理を作ったり、洋服を選んだりする通常のイベントも前作の5倍もあるから、たっぷり楽しめそうだよね。また、今作ではシャワーやトイレといった家具をレイアウトするだけでなく、実際に使うこともできるから集める楽しみが増えてるんだ。

←まちがい捜しのミニゲーム。記憶力が頼りになる。



←女の子だからって、運動もできなきゃかっこ悪いよ。

←先生の演奏に合わせて、ピアノを弾いていこう。

新作スクープ

シミュレーション（サッカー）
ゲームボーイ（カラー専用）　エポック社
2000年秋発売予定　価格4300円

© 1996 JFA ©2000 EPOCH CO.,LTD.

# Jリーグ エキサイトステージ タクティクス

### 実在チームの監督に！

J2も含めたJリーグから国際試合まで、全52チームが登場するサッカーシミュレーションが登場。Jリーグ及び日本代表はオフィシャルデータを使用。プレイヤーは監督としてチームを育成していく。ときには経営者としてクラブ運営を行うことも必要だぞ。まずはJリーグの好きなクラブを選んで優勝を目指そう。もちろん基本となるのは日頃の練習だけど、優秀な選手の発掘やトレードもチーム強化には欠かせない手段だ。最終目的は日本代表を率いて、世界の頂点に立つこと。キミは指導者として、サッカー界に名を残すことができるか!?

**2002年、キミは、世界の頂点に立つ！**

### 練習が基本！

←チームの戦術に適した練習メニューを組むようにすべし。

### クラブ運営は苦労がいっぱい

プレイヤーは入場料金の設定など、クラブ運営も行う。勝ち続けて人気球団に育てば収入も増え、より強い選手を獲得できる。もちろん負け続ければ悪循環にはまってしまうことにもなるのだが……。

### 優秀な選手を見つけだせ！

↑シーズンオフのスカウト活動は、チーム強化のために欠かせない。費用を惜しむな！

↑もちろん選手は獲得するばかりではない。主力選手を安易に放出してしまわないように。

### え、ほかのチームに行っちゃうんですか？

### 選手エディットもオーケーだぞ！

実在選手ばかりでなく、オリジナル選手を登録することも可能だ。作成はモンタージュ方式で輪郭や髪型、目、鼻といったパーツを選ぶのだ。

↑クラブに合流するには、入団テスト合格が条件。プロの世界は厳しいのだ。

# 新作スクープ

アクション（ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年12月発売予定　予価3800円（税別）

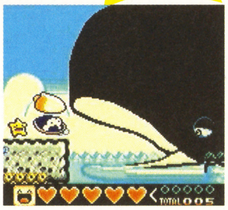
©2000　Nintenndo

## 伝説（でんせつ）のスタフィー

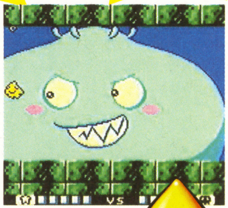
## テンカイの王子さま、スタフィーの大冒険だよ！

空のうえの世界“テンカイ”の王子さまスタフィーが仲間たちと海の中で冒険をくり広げる、縦横のスクロールの2Dアクションゲーム。水中ならではのキャラクターの動きが楽しいぞ。うっかりもののスタフィーが落としてしまった“つぼ”が原因で、それまで平和だった海が、とつぜん乱暴者だらけになっちゃった!?　たのもしい仲間のキョロロンや何でも知ってるロブじいさんの助けを借りて、スタフィーは無事に“テンカイ”へ戻れるのかな？　スイスイ～ッとね。

➡スタフィーの友だちキョロロン。
⬇ロブじいさんは頼りになりますよ。

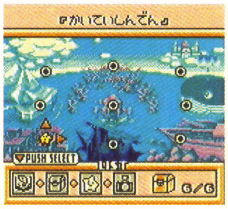


⬅大きなクジラですね。スタフィーもビックリ！



➡このナゾの生き物は敵のボスキャラなのかな？

⬅スタフィーがひらひら飛んでいる。ここはどこ？




⬅“かいていしんでん”にはどんなヒミツが？

こんにちわ、ぼくスタフィー

⬆ボクがテンカイの王子のスタフィーです。よろしくね。

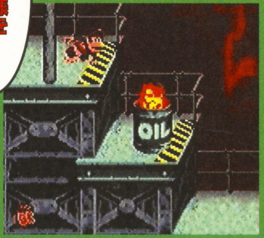
# 新作スクープ

アクション（アドベンチャー）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年12月発売予定　予価3800円（税別）

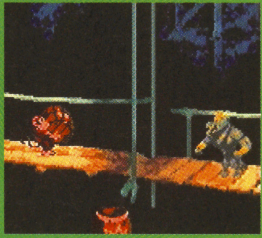
©1994, 2000 NINTENDO / Rare. GamebyRare. Rareware Logs is trademark of Rare.

## ドンキーコング®2001

## ドンキーとディディーが悪いヤツらをブッ飛ばす！

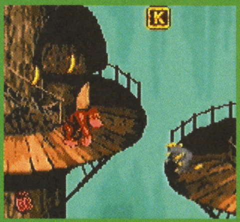


➡ここはクレムリンのアジトなのかな？　どう見ても危険がいっぱい。

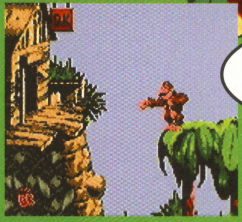


⬅タルでクレムリンに攻撃だ。がんばれディディー！

大人気のアクションゲーム、ドンキーコングがゲームボーイカラーに登場だ。タルに閉じ込められたディディーを救出し、バナナ窃盗団“クレムリン”から力を合わせて大切なバナナを取り返すのがゲームの目的だ。ドンキーとディディーのくり出すジャンプ攻撃やローリングアタックなど多彩なアクションでたっぷり楽しめるのがうれしい。前作から数段パワーアップしたグラフィックも要チェック！　バラエティ豊かな40コースに加えて、隠しエリアもあるというから驚きだね。



⬅マップ上の“DONKEY”の文字を集めよう！



⬅ドンキーの家。ここから冒険がはじまるのだ。

# 新作スクープ

アクション（コミックス）
ゲームボーイ（カラー専用）　エニックス
今冬発売予定　予価5900円（税別）

©ブレインドック／吉崎観音／いづなよしつな／藤岡建機／撫荒武吉／エニックス 2000

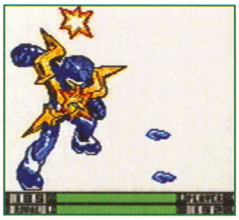
## コマンドマスター

## 動きセンサー第2弾ソフト！こんどはVバトルで勝負しようぜ！

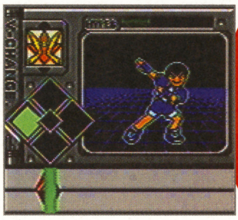
⬅主人公は“Vバトル”が大好きな熱血少年なのだ。

⬆敵か味方か？ナゾの男ブルーマスク
⬅勝ち気だが明るい女の子イズミ。

ゲームの舞台となるのは近未来の架空の街。そこに暮らす子供たちを主人公にしたRPGだ。この世界ではでは“VPコマンダー”という携帯型のゲーム機を使った対戦“Vバトル”が大流行。そのバトルをゲームボーイカラーで体験できるのが、『コマンドマスター』なのだ。『コロコロカービィ』で話題になった“動きセンサー”を採用し、新しいバトルシステムを実現。それは主人公の動きに合わせゲームボーイをかたむけながらボタンの入力を行うというもの。微妙な入力のタイミングで召還できるバトルキャラクターの強さがかわってくるぞ。



⬅バトルキャラクターのネオスの戦闘画面。イカす！



➡Vチェンジと呼ばれるコマンド入力画面。タイミングが重要。

Vチェンジで燃え燃え

⬅街中でさまざまな人たちから情報をゲットしよう。

※画面はすべて開発中のものです。

# 新作スクープ

シミュレーション（戦争）
ニンテンドウ64　メディアファクトリー
2000年11月発売予定　価格未定

© 1989-2000　SystemSoftCorporation / 2000 MEDIA FACTORY

## 現代大戦略 Ultimate War
アルティメット・ウォー

本格派シミュレーションゲーム『現代大戦略 Ultimate War』の登場だ！ 戦車や戦闘機、歩兵などを進軍させ、敵と交戦したり都市を占領しながら、自軍を勝利に導こう。だが、漫然と敵を倒せば勝てるというわけではない。総合的な戦略が要求されるぞ。

←"シナリオモード"では、プレイヤーの行動によってシナリオが変わるのだ。

### 進軍

ユニットを移動させるときには、プレイヤーは移動先を指定するだけでオーケー。もっとも効率のいいルートが、自動的に選択される。

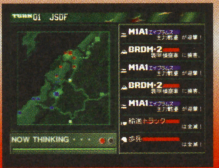
←進行ルートは矢印で表示される。わかりやすいね。

←うまく進軍すれば、自軍の士気も上がり、さらに有利に戦闘が進められる。

### 交戦

ゲーム中には最新鋭の兵器が160種類も登場!! ユニットどうしには相性があり、地形によってはダメージが増減することも。自軍が有利になるよう戦闘を展開しよう。

←大迫力の戦闘シーンは、まるで映画のよう。




←敵軍の行動は、簡略された形で報告される。

## 知力の限りを尽くして戦うのだ！！

### 占拠

兵士で敵首都を占領すれば勝利だぞ。

←ひとつずつ着実に勝利していこう。

# 新作スクープ

シミュレーション（育成・経営）
ゲームボーイ（カラー対応）　タイトー
2000年冬発売予定　価格3980円（税別）

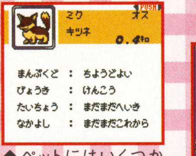
© TAITO CORP. 2000　※画面は開発中のものです

## かわいいペットショップ物語2™

### 動物好き集まれ〜!!

『かわいいペットショップ物語2』では、プレイヤーはお店の経営者となる。ショップにやってくるお客は、さまざまなリクエストをしてくる。フィールド上で動物を捕まえて育成するなど、その依頼に応じてあげよう。そうすれば、お店の評判がどんどん上がって、お客からの依頼も高度なものになっていくのだ。

➡ちょっと裕福そうなマダムからの依頼があったようザマス。




⬆ペットにはいくつかのパラメーターがある。

←いろいろなコマンドを駆使して、いいペットに育てよう。

### かわいいペットたちが大集合

ゲームに登場するペットは全部で60種類！ 日常生活でもおなじみのものから、ゲームでなきゃお目にかかれないような珍しいものまで、超キュートな動物ばかりだぞ。

←よちよち歩く姿が愛らしいペンギン。エサはやっぱり生魚がベスト？

←短毛でキリッとした雰囲気が魅力的なネコ、ロシアンブルー。

➡コロコロでフワフワなところがぬいぐるみチックなアザラシ。

←プレーリードックのヌボーッとした表情には、思わず和まされちゃう。

←ゲームでならキツネも飼えるのだ。ルールルル。寄ってくるかな？

# 新作スクープ

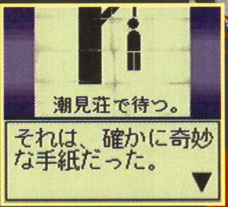
アドベンチャー（ドラマ・サスペンス）
ゲームボーイ（カラー対応）　バンプレスト
2000年11月発売予定　価格3980円（税別）

©天樹征丸・金成陽三郎・さとうふみや／講談社・読売テレビ・電通・東映アニメーション　©BANPRESTO 2000

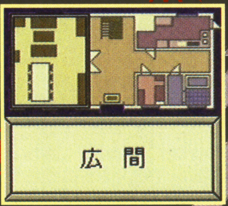
## 金田一少年の事件簿
〜10年目の招待状〜

人気コミックが、完全オリジナルストーリーによる推理アドベンチャーゲームになったぞ。プレイヤーは金田一少年とともに推理を行い、ペンションでの連続殺人事件と、10年まえに起きた謎の事件を解決するのだ！

➡原作のマンガでおなじみのキャラクターたちも登場するぞ。



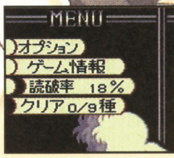

←謎めいたイラストとメッセージの手紙。これが意味するものは、一体……？




➡事件現場はこのような見取り図で表示され、場所を指定して移動するのだ。

### 謎はすべて解けるか！？ キミの推理の腕を見せてくれ！

このゲームでは、マルチシナリオ＆マルチエンディングシステムが採用されている。捜査の途中で行動を選択する場面があり、そこでの決定によってシナリオと結末が変化するのだ。キミはそのすべてを見ることができるだろうか!?




←シナリオ全体のどれだけを読んだかなどが確認できる。完全制覇を目指せ。

### マルチシナリオ＆マルチエンディングのすべてを見よう

選択肢出現

⬆提示されるふたつの選択肢。どちらを選ぶ？

ついていくか？

←とにかく動いて事件を追いかけるのも手だ。

ここで待つか？

←強引にいかず、いったん引くことも大切。

# マリオテニス64

任天堂
2000年7月21日発売
価格 6800円(税別)

© 2000 Nintendo / CAMELOT

図の見かた
- フラット
- トップスピン
- スライススピン
- ロブ
- ●● 味方/相手プレイヤー
- ◎ セオリーどおり
- ○ 余裕があれば狙おう
- ▲ イチかバチか

## 今月はゲームに勝つためのフォーメーションを大研究!

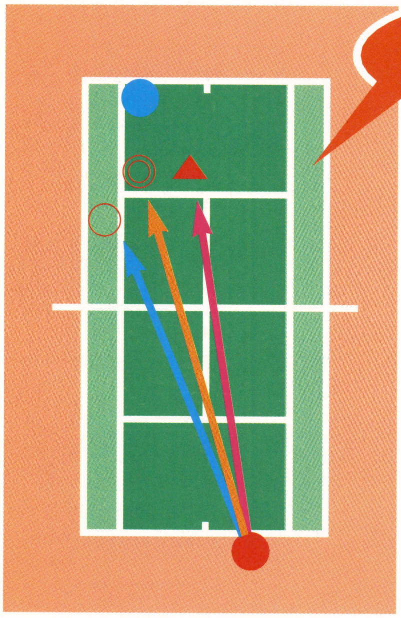
### サーブの心得

ワリオやクッパのようなビッグサーバー(強力なサーブを持ったプレイヤー)は、ファーストサーブで積極的にエースを狙っていこう。フラットサーブはネットがもっとも低いセンターを狙うのが基本。これに対して、ヨッシーやキノピオなどの非力なプレイヤーは、相手のバックハンド側をていねいに狙おう。いずれの場合も、セカンドサーブは確実に入れることが最優先だ。

## エースを狙うサーブと試合をはじめるサーブ

### SINGLES ・シングルス・

コート全面をひとりで守るシングルスでは、若干センターに寄った位置からサーブをするのが基本。サイドに寄って角度のあるサーブを打つのもいいが、コースが甘くなると逆襲されるぞ。



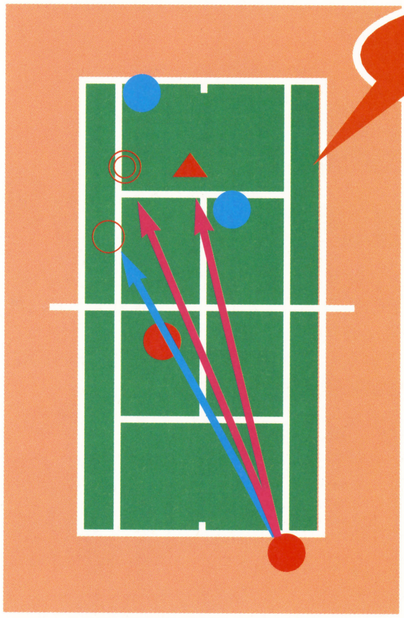

◎ ⬅サーブが入る確率がもっとも高いコース。セカンドサーブを慎重に入れるときなどは、迷わずここを狙うといい。

○ ⬅右利きのプレイヤーが打つスライスは、コートの外へと逃げるようにバウンドする。足の遅い相手に効果的だ。

▲ ⬅もっともネットが低いセンターには、直線的に飛ぶフラットサーブで攻めよう。決まればエースを取れるぞ。

### DOUBLES ・ダブルス・

パートナーを信頼して、コートの半分の守備を任せるのがダブルス。シングルスよりもサイドに寄って、角度あるサーブを打っていこう。積極的に攻めるなら、サービスダッシュを忘れずに。

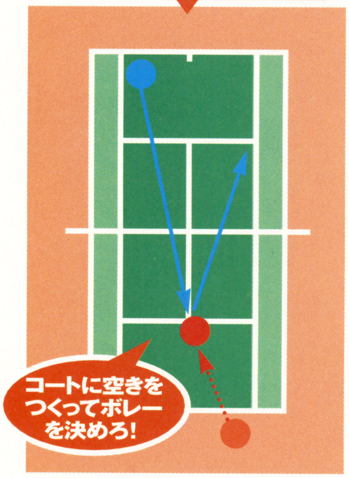



◎ ⬅サーブだけで決めようとせず、相手からのリターンを確実にボレーしてネットにつめよう。テクニックで勝負だ!

○ ⬅このコースにサーブが決まったら、前衛はサイドに寄ってストレート方向へのリターンを注意。これは鉄則なのだ。

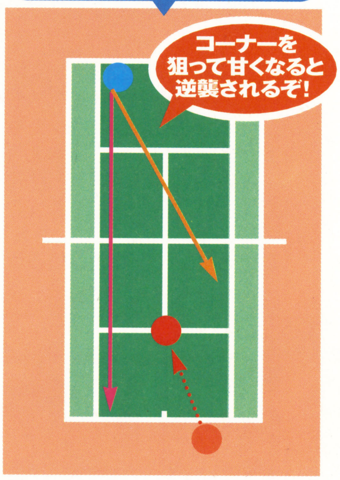
▲ ⬅センターへのサーブはポーチに出るチャンス。甘いリターンが返ってきたら迷わず斜め前に踏み込んでボレーだ。

#### 理想とするパターン



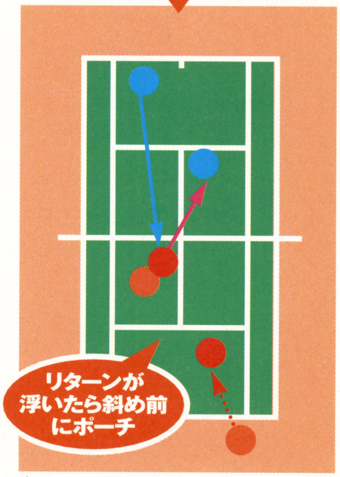

⬆威力あるサーブが決まれば、相手からのリターンはセンターに返ってくる。これをキッチリと角度をつけてボレーで決めていこう。

#### 最悪のパターン



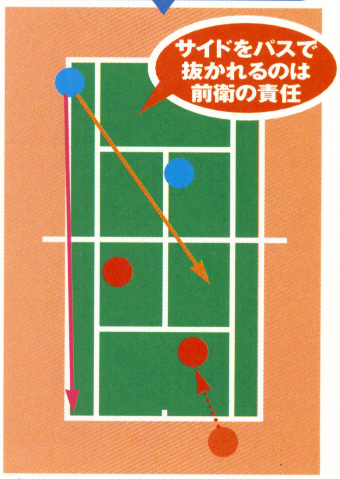

⬆サーブに威力がないと、相手は余裕を持ってコースを狙ってくる。無理してネットにつめるとサイドをあっさりと抜かれてしまうぞ。

#### 理想とするパターン




⬆リターンがセンター寄りに浮いてきたら、ネットにつめながら前衛がポーチ。相手前衛の足元を狙って確実にボレーを決めよう。

#### 最悪のパターン




⬆コーナーいっぱいに決まったナイスサーブでも、前衛がサイドを注意していないとストレートにショットを決められてしまうぞ。

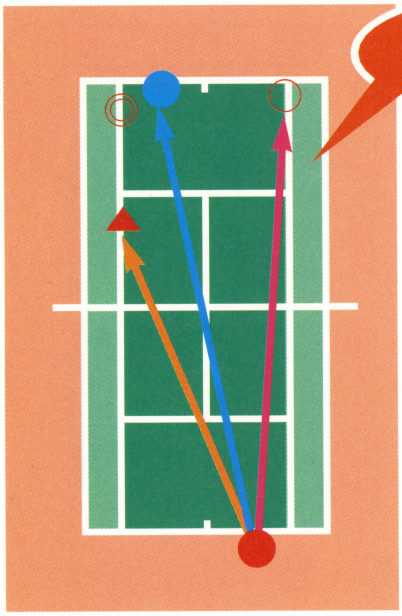
## リターンの心得

相手のファーストサーブがフォルトになったら攻撃のチャンス。リターンの位置をいつもより1歩か2歩前に移動して、パワーのあるキャラクターならフラットやトップスピンで、非力ならば相手のサーブの威力を利用できるスライスで攻撃していこう。相手のペースを乱すためにも、ときにはロブやドロップショットを使うのも効果的だ。一気に攻守が逆転することもあるぞ。

## リターンからでも攻撃を仕掛けることができる

### SINGLES ・シングルス・

余裕を持ってリターンができる展開では、しっかりとコースを打ち分けていこう。とくに相手がネットダッシュしてくる場合は、足元に沈むように返球するか、ストレートを狙うのがおすすめだ。



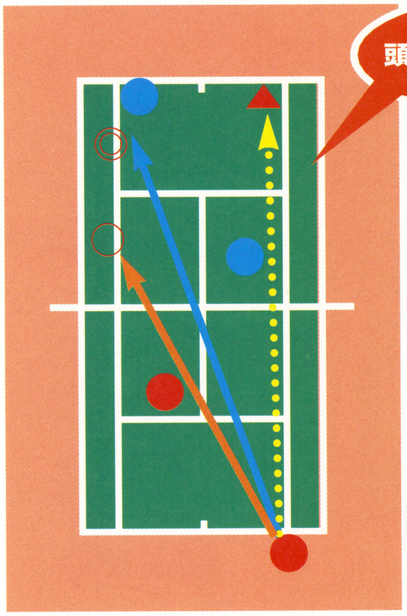

◎ ←ベースラインいっぱいまで球速が落ちずに飛んでいくスライス。相手のサーブが速いときにこそ使っていきたい。

○ ←バウンドが高いトップスピンのサーブを、パワー系キャラクターでストレート方向にフラットショットで返球だ!

▲ ←ネット際に落としたい。トップスピン弱かドロップショットを、角度をつけて打とう。コースが甘くなると反撃されるぞ。

### DOUBLES ・ダブルス・

相手前衛の動きをよく見ることが大切。試合序盤に前衛の真横を抜けるストレート方向のショットを打っておくと、相手がポーチに出にくくなる。前衛の頭上を越えるロブも効果があるぞ。




◎ ←相手がベースラインにとどまっているなら深く、ネットダッシュしてきたら足元に落ちるように浅く打っていこう。

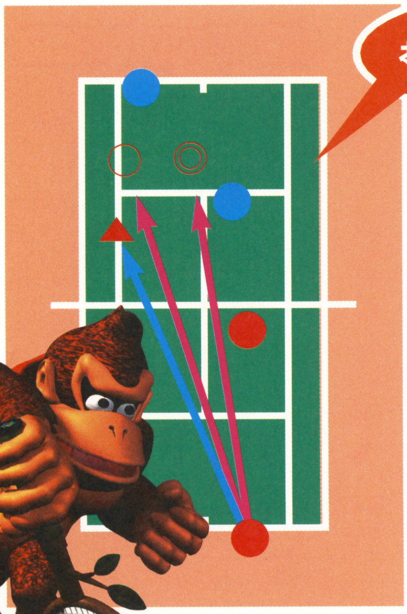
○ ←トップスピン弱で、角度をつけてリターン。シングルスよりもコート幅が広いぶん、サイドいっぱいを狙いたい。

▲ ←相手がそろってネットにつめてくるようなら、ロブで攻守を逆転できる。前衛のバックサイドを狙っていくといいぞ。

## 相手を惑わす極めつけの変則フォーメーション

### オーストラリアンフォーメーション

テニスの教則本には必ず載っているけど、実戦ではまずお目にかかることがない珍しいフォーメーション。相手レシーバーのクロス方向へのするどいリターンを、味方ボレーヤーで阻止することが目的だが、それ以前に相手をビックリさせてペースを乱す効果がある。実際のプレイでは、味方前衛はネットよりも低くかまえるが、それができない『マリオテニス64』では、とにかく味方のサーブに当たらないように注意しよう。とくにクッパやドンキーコングなど、身体が大きなキャラクターの場合は要注意だ。

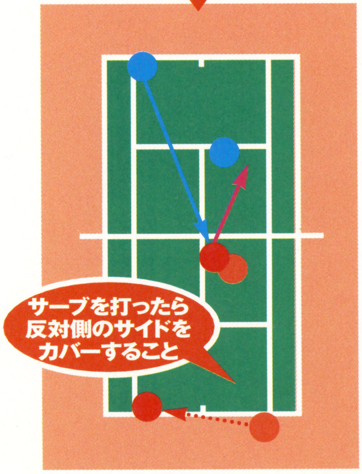



◎ ←エースを狙うならこのコース。ただし、味方の前衛に当たらないように注意しよう。声をかけあうことが大切だ。

○ ←サーブ側の左サイドが大きく空いているので、サーブが弱くなると逆襲されやすい。フラットサーブを決めよう。

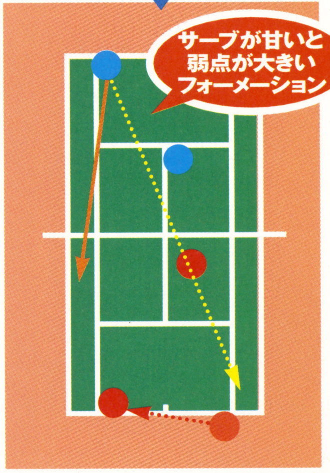
▲ ←ショットが大きく変化するキャラクターで一発勝負。サーブを打ったあとは、コートの左側をカバーするように移動。

#### 理想とするパターン




↑クロスに返ってきたリターンを、相手前衛の足元にボレー。サーバーは、コートの左側をカバーするようにす速く移動する。

#### 最悪のパターン




↑サーブが甘いと、誰もいない左側のネット際にドロップショットされたり、サーバーの逆をついてロブを上げられたりするぞ。

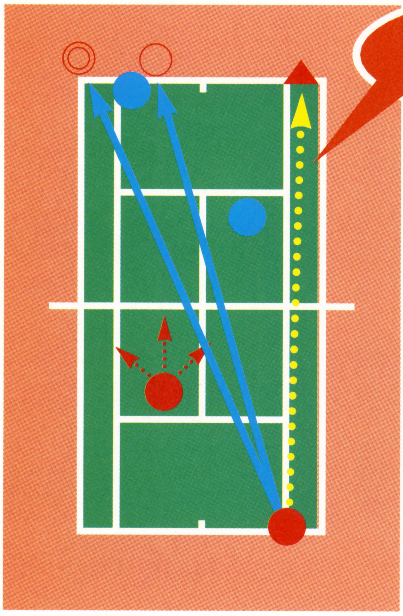
# ダブルスの心得

ダブルスをプレイするときは、自分のパートナーを信頼することが大切だ。ひとりですべてのボールを打ちにいくのではなく、コートの半分はパートナーに任せる気持ちでいよう。またパートナーとの間隔をつねに一定に保ち、コートに空きスペースをつくらないように、お互いの位置をつねに確認していることも大切だ。ふたりの息が合ったときこそ、ダブルスは強くなるのだ。

## ラリーをつづけてチャンスを狙う基本パターン

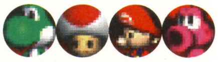
### 雁行陣 vs. 雁行陣

前衛と後衛のそれぞれに位置するフォーメーションが雁行陣（がんこうじん）。相手ペアも同様に雁行陣の形をとった場合には、後衛どうしのラリーの応酬となる。ベースラインからのストロークでポイントを取れるのは、ドンキーコングやクッパのようなパワー系のキャラクターだけ。通常は相手からの甘い返球を、いかに前衛がポーチに出てボレーを決められるかが勝負となる。後衛はつなぎ役で、決めるのは前衛の役目ということを肝に命じよう。前衛がもたもたしているといつまでたっても決まらない。

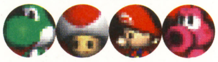


**前衛がポーチに出るタイミングが勝敗を左右する**

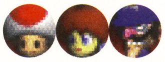
◎ ⬅相手の前衛にポーチされないように、クロスコートに深く返すことが基本。ときにはトップスピンも混ぜてみよう。



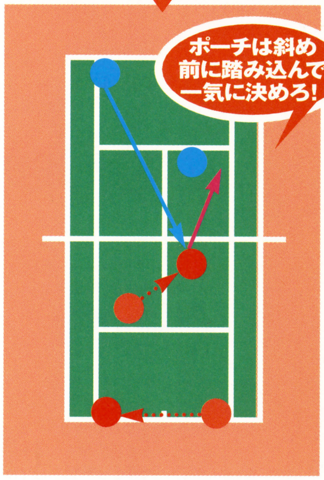
○ ⬅相手がポーチに出てこないなら、センターを狙ってみよう。後衛が右利きの場合にはバックハンドでの返球になる。



▲ ⬅後衛から仕掛けていくなら、ストレート方向にロブを上げるか、前衛の横をパッシングショットで抜いていこう。

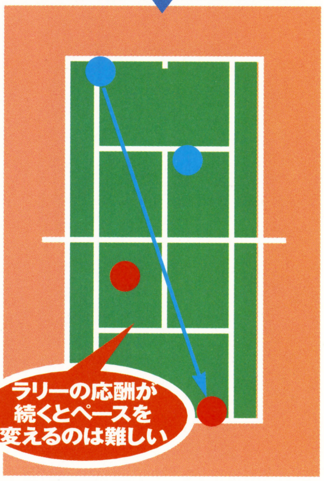


#### 理想とするパターン




⬆前衛がポーチに出たら、後衛は反対側のコートをカバーするように移動しよう。お互いをサポートしあうのがダブルスなのだ。

#### 最悪のパターン

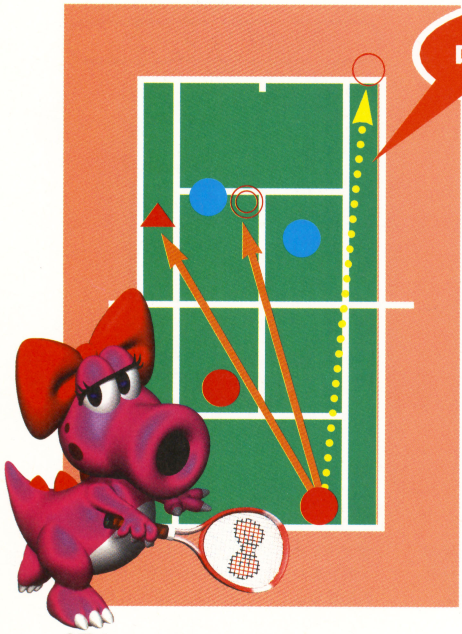



⬆ラリーが続くとポーチに出るタイミングが難しくなる。早い時期に仕掛けていかないと、ダラダラした試合になってしまうぞ。

## 相手がネットに詰めてきても慌てる必要はなし

### 雁行陣 vs. 平行陣

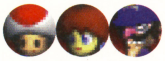
相手が攻撃的なテニスを得意とする場合は、サービスゲームだけでなくリターンゲームでも積極的にネットにつめてくる。このフォーメーションが平行陣だ。これに雁行陣で対抗するポイントはふたつ。無理して強打せずに、相手の足元にきっちりとストロークを沈めていくこと。これにはトップスピン弱が有効だ。もうひとつは、ロブで相手の陣形を崩すこと。コースは相手前衛のバックハンド側、コーナーいっぱいを狙っていこう。ロブが浅いとスマッシュで決められるので前に踏み込んで打つように。



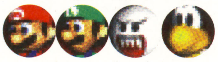
**足元に落とすかロブで頭上を抜くか二者択一**

◎ ⬅トップスピンで足元にボールを沈めよう。ローボレーからは、力のないチャンスボールが返ってくる確率が高いぞ。

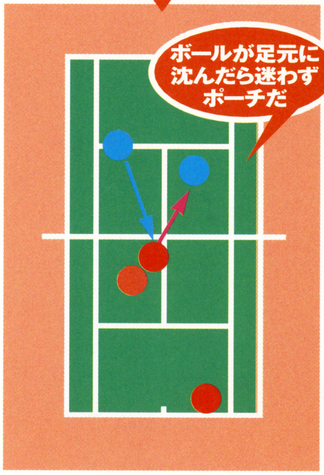
○ ⬅パワーで劣る場合は、ロブで相手の陣形を崩すのがおすすめ。前衛の頭上を抜けたら、逆にネットにつめていこう。



▲ ⬅相手の打球が短くなったら、角度のついたアングルショットを狙おう。打ったらネットにつめて返球に備えること。

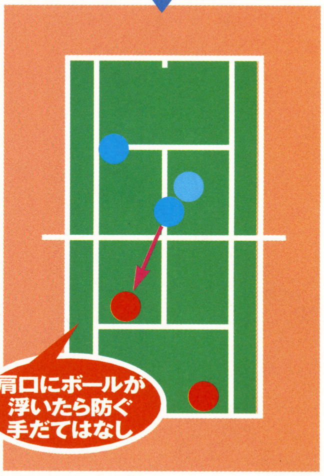


#### 理想とするパターン




⬆後衛の返球が相手の足元に沈んだらポーチに出るチャンス。センターに甘いボールがきやすいから、確実にボレーで決めよう。

#### 最悪のパターン

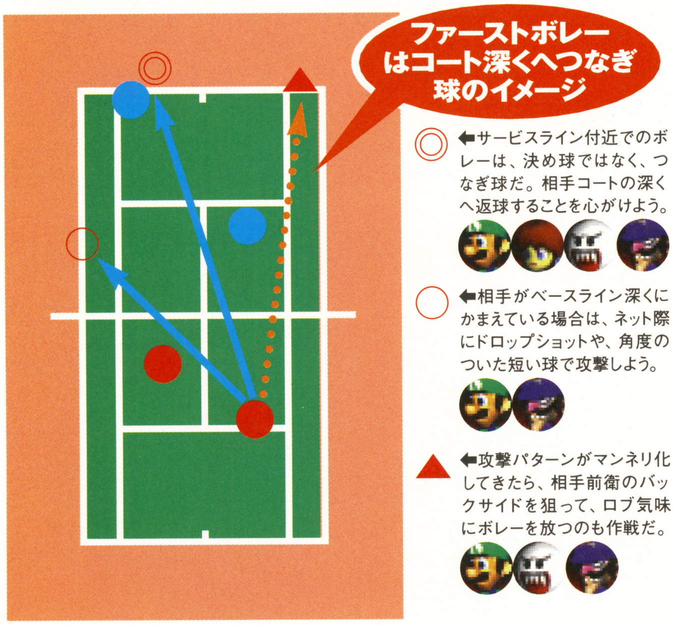



⬆相手のボールに押されてストロークが甘く浮き上がると、相手の前衛にポーチされてしまう。こうなっては防ぎようがないのだ。

## 甘いボールはアプローチを打ってネットダッシュ

### 平行陣 vs. 雁行陣

平行陣で攻撃していくときに注意することはひとつだけ。無闇にネットにつめすぎないことだ。いくら“平行”といっても、ふたりが完全に平行に並んでしまっては、相手にロブで反撃されてしまう。ひとりはサービスラインのあたり、もうひとりがサービスラインとネットの中間あたりに位置して、かならず前後にずれるようにしよう。ロブで前衛の頭上を越されたら、サービスラインに位置したプレイヤーが反対側に回り込むようにして打球を追っていく。このとき前衛も反対側に移動し、互いのサイドを交換。

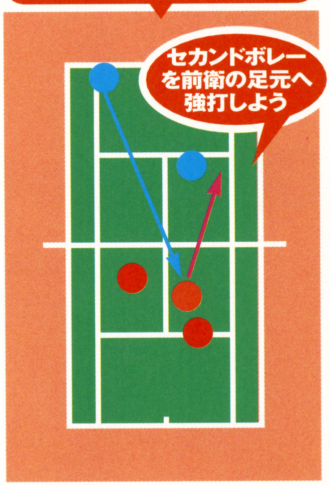



◎⬅サービスライン付近でのボレーは、決め球ではなく、つなぎ球だ。相手コートの深くへ返球することを心がけよう。

○⬅相手がベースライン深くにかまえている場合は、ネット際にドロップショットや、角度のついた短い球で攻撃しよう。

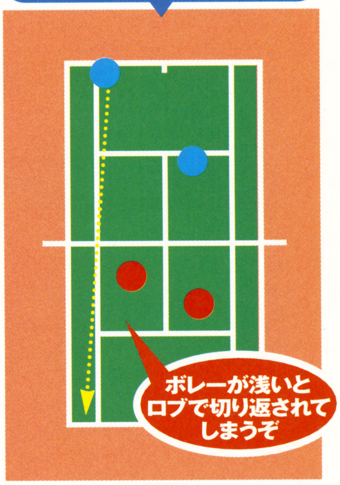
▲⬅攻撃パターンがマンネリ化してきたら、相手前衛のバックサイドを狙って、ロブ気味にボレーを放つのも作戦だ。

**理想とするパターン**




⬆深いファーストボレーを決め、相手の返球が浮いたら、すかさず前につめて決めのボレー。狙うコースは相手前衛の足元だ。

**最悪のパターン**




⬆ファーストボレーが弱いと、足元に強烈なリターンを返されたり、コートのコーナーいっぱいにロブで返球されたりするぞ。

## ボレーvs.ボレーの空中戦はダブルス最大の醍醐味

### 平行陣 vs. 平行陣

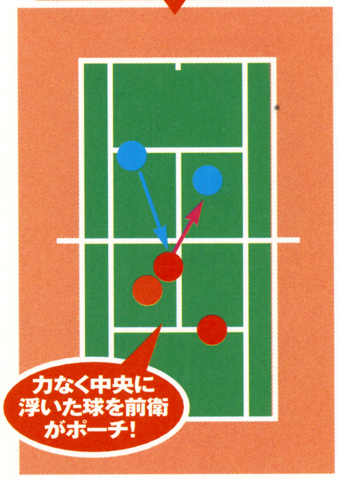
両チームともにネットにつめたボレー合戦では、距離が短いこともありゲームの展開が速くなる。そのときに落ち着いてコースを狙っていけるかが、上達へのポイントといえるだろう。セオリーとされるのは相手ペアの中間点を狙っていくことだが、ドンキーコングやクッパなど身体の大きなキャラクターの場合、真正面に飛んできたボールに反応できないことがある。思い切って相手にぶつけるようにボレーするのもいい。相手の動きとパートナーの動きを、しっかりと見極めてプレイすることが大切だ。

◎⬅相手を左右に振り回すように、コート幅いっぱいを使っていこう。たんねんに足元に沈めていくことが基本となる。

○⬅相手の球が浮いて強打できるようになったら、センターを狙っていこう。前衛プレイヤーの身体を狙うのもいい。

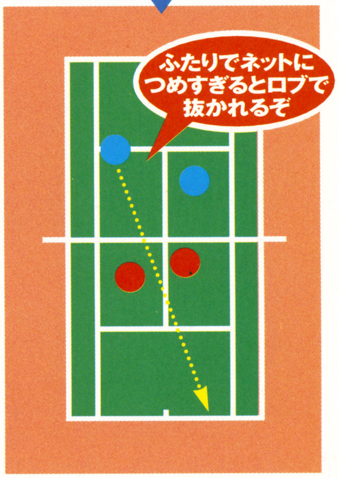
▲⬅相手がネットにつめればつめるほど、ロブでの切り返しが効果を発揮する。チャンスをうかがって確実に決めたい。

**理想とするパターン**




⬆相手の足元へしつこくボールを集めていくと、いつかはチャンスボールがネット際に浮いてくる。すかさずポーチで決めよう。

**最悪のパターン**




⬆ネットにつめる気持ちが強すぎると、必要以上に前へ出てしまう。ここでロブを打たれると、あっさりと決められてしまうぞ。

## ゲームの心得

ただ何となくプレイしていても、反射神経さえよければそこそこは勝てる『マリオテニス64』だけど、自分が思い描いたとおりのパターンでポイントを奪ってみたい。そのためにはプロの試合をテレビで観たり、スペシャルゲームのデモプレイモードでスターキャラどうしの熱戦を観戦するのもいい。頭と腕を磨いて、自分のプレイをいっそうレベルアップしよう。

# コロコロカービィ

任天堂
2000年8月23日発売
価格4500円（税別）

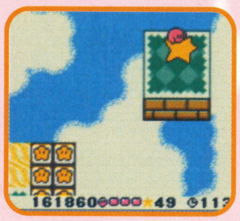
Ⓒ 2000 Nintendo/HAL Laboratory,Inc.

いよいよステージも中盤戦。今回はミニゲームのコツ、しかけや敵キャラクターの紹介&攻略法など、役立つ情報がてんこもり。途中でつまっているキミも、レベル6まで一気にクリアーできること間違いなしだ！

## 攻略のツボ1 3種類のスターはぜひともゲットしよう！

各ステージには、違った役目を持つ大きなスターが隠れているぞ。レッドスターとブルースターは、簡単にゲットできる場合もあるし、入手困難な場合もある。また、配置されていないこともあるのだ。ちなみにワープスターは全ステージにあるぞ。アイテムを入手できたり、カービィを増やせたりと、どれも役立つものばかり。見つけたらなるべく取っておこう。

**ワープスター** ボーナスエリアへワープできる。黄色い星のかけらやさまざまなアイテムを入手できるぞ。



←ボーナスエリアでワープスターを取ると、元のステージに戻れるぞ。

**ブルースター** ゴールしたあと、ボーナススターへ進むことができる。5種類のミニゲームが選択可能だ。

←画面の左下に見える、ケーキがのった星がボーナススターだぞ。

**レッドスター** 各コースにひとつずつ落ちている。全部とると、ゲームクリアー後にうれしいオマケが……。

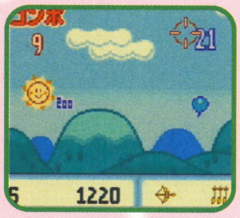
←見つけたらとりあえず入手しよう。どんなオマケがあるのかな？

## 攻略のツボ2 ミニゲームでランクインするコツを伝授!!

用意されている5種類のミニゲームでは、1位にランクインすればカービィが3UP、2位か3位なら1UPするぞ。各ゲームのコツを、しっかりつかんでカービィを増やしておけば、難しいステージも恐くない!!

### MINI GAME 1 カービィバルーン

6本の矢のうち、4本がなくなったらゲームボーイカラー本体をすばやく傾けてつぎの矢を補給する。この方法をくり返そう。



←自分が何本の矢を使ったかを把握しながらプレイするのがポイント。

### MINI GAME 2 カービィのハードルレース

すべてはスタートにかかっている。フライングになるかならないかの速さで、Aボタンを押すのだ。最初からジャンプしないように。

←用意されているハードルの数は全部で12。一瞬も気が抜けないぞ。

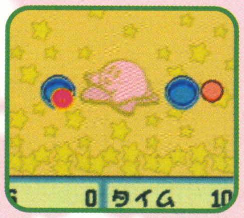
### MINI GAME 3 ダンス・ザ・カービィ

お手本どおりにカービィをダンスさせる。カーソルを動かし、方向が決まったら、Aボタンを押そう。レベル16まであるぞ。

←ダンスには決まったパターンがある。覚えられないならメモを取ろう。

### MINI GAME 4 カービィのマルチボール

慣れないうちは、ひとつずつ確実に穴の中に入れる気持ちで。何度かチャレンジして、ゲーム性を把握するといいだろう。

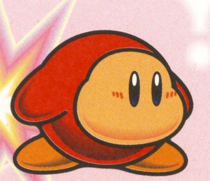



←わずかな穴のくぼみを利用して、少しずつカービィを動かすのだ。

### MINI GAME 5 カービィのフリフリチキンレース

ゲームボーイカラー本体を振っていると、音がどんどん高くなっていく。高音時に振るのをやめると、わりといい記録が出せるぞ。

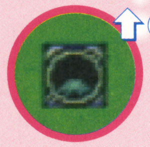
←最初は80メートルぐらいを目標に。少しずつ目標を上げていこう。

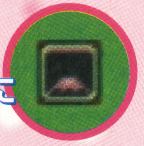


## 攻略のツボ3 カービィを邪魔する数々のしかけを紹介!!

### ジャンプ穴&四角いジャンプ穴

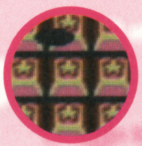
丸いジャンプ穴に入ったらAボタンで脱出。矢印の向いている方向にジャンプできるぞ。なかには矢印が回転するものもあるので気をつけよう。四角いジャンプ穴は、ゲームボーイカラー本体を傾けた方向にジャンプする。


↑の方向にジャンプ


好きな方向にジャンプ!

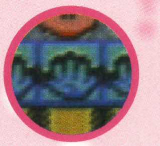
### でこぼこ床

Aボタンを押すと床が飛び出てくる。もう一度押すとひっこむ。上手に利用すると、無敵状態になれるぞ。



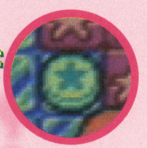
### ぴょんぴょん床

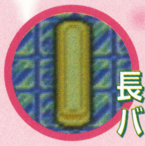
このしかけに乗ると、むりやりジャンプさせられる。ゲームボーイカラー本体を傾けている方向に跳ぶぞ。



### バンパー

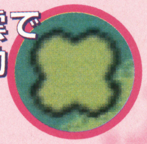
小さくて丸いものから長いものまで、さまざまな形がある。ジャンプすることで青を赤に、赤を青に変えることができるぞ。青いバンパーに当たるとはじかれ、赤いバンパー当たるとジャンプする。

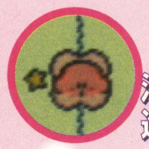

色が変化するぞ


長～い形のバンパーもある

### 雲&せんのついてる雲リフト

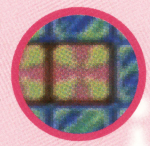
カービィを運んでくれる乗り物のひとつだ。ゲームボーイ本体の傾けかたによって、雲リフトの速さを自由に変えることができるぞ。雲からおりたいときは、Aボタンを押せばオーケーだ。


ふわふわ雲で自由に移動


決まった道を進んでいくぞ

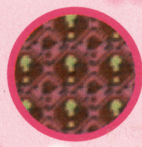
### グルグル床

Aボタンを押すと、勢いよくはじき出される。このとき、ゲームボーイカラー自体を水平にしておくのがコツ。



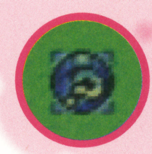
### !床

ある一定の時間が経つと、出現したり、消えたりする床。レベル5-2に登場するので、覚えておこう。



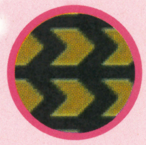
### ?穴

中に入ると、黄色い星のかけらやルーレット、風船、無敵キャンディなど、いろいろなモノが登場するぞ。



### ダッシュプレート

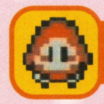
このプレートの上に乗ると>の方向にダッシュする。乗っている間は、自由に動くことができないぞ。



## 攻略のツボ4 レベル4～6に登場する手ごわい敵キャラクター

### ジバサミ

大きなハサミでカービィを攻撃する。ふだんは隠れているが、カービィが近づくと、土の中から突然現れるので要注意。

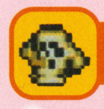


### ワドルディ

コースの途中にいる。てくてく歩いているだけだが、当たるとダメージを受けてしまう。ジャンプで退治できるぞ。

### ワドルドゥ

ビームを発射している恐いヤツだ。ビームに当たると、ダメージを受けてしまう。コイツもジャンプでやっつけよう。

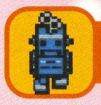


### キャピィ

砂の中に隠れていたり、ジャンプ穴の中にいたりと、神出鬼没のキャラクターだ。無敵状態以外では倒せないので注意。

### スターマン

大空を飛んでいる。退治することはできないが、空気弾を当てることで、カービィの数を増やすことができるぞ。



### ノボット

コースをふさいだり、扉を守ったりしている。当たっても跳ね返されるだけで、ダメージを受けることはないぞ。

### ブルームハッター

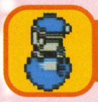
コイツに当たってしまうと体力が減るうえに、跳ね返されてしまうのだ。見つけたらジャンプしてやっつけよう。

### ゴルドー

動くヤツと動かないヤツがいる。雲リフトのあるステージでよく登場するぞ。倒すことはできないので避けて進もう。

### デカブー

上下に動き、ドシンドシンと地震を起こす。この地震のせいで、まっすぐ進むことができなくなるので注意すること。

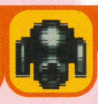


### ポピーブロスJr.

レベル6-2にあるパイプラインの中を、右に左に動いている。退治することはできないので、避けて通るしかないぞ。

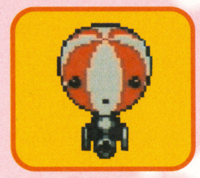
### ユーフォー

ポピーブロスJr.と同じステージに登場するやっかいな敵。コイツに捕まると、中間ゲートまで戻されてしまうぞ。



### バルン&シャッツォ

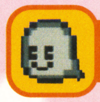
バルンは攻撃してこないが、シャッツォは空気弾を撃ってくる。この空気弾に当たると、体力が減ってしまうぞ。



←バルン&シャッツォは、3回空気弾を当てると風船に変化。

### ブロントバート

パタパタと飛んでいる。カービィが当たってしまうと、体力が減って跳ね返されてしまうぞ。空気弾をうって倒そう。

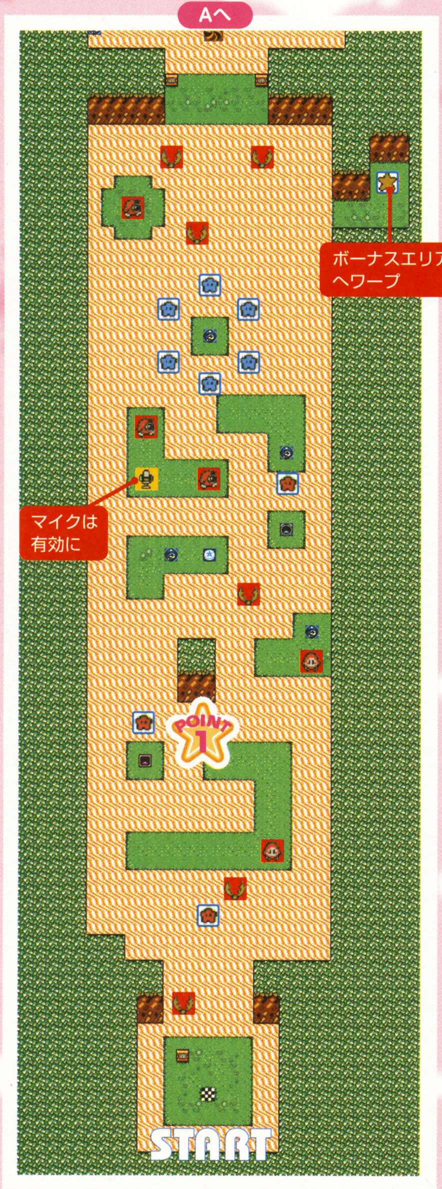


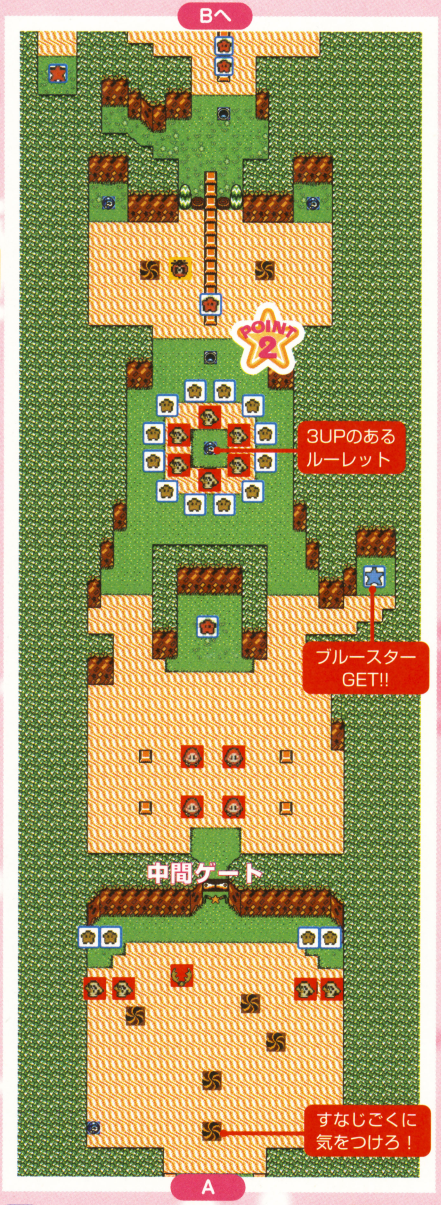
### ブーラー

笑っているかと思ったら、急に怒ったりするオバケ。体当たり攻撃をしかけてくるが、倒すことはできないぞ。

# LEVEL 4-1

砂漠を思わせる、砂に囲まれたステージ。カービィは砂の中に、10秒間しかいられないことを覚えておこう。草原は安全地帯なので、ここを有効に使うといいぞ。



**アイコンの色の説明**　□…白がスター＆星のかけら　■…赤が敵キャラクター　■…黄が各種アイテム

## POINT 1 ジバサミに注意

砂の中には、ジバサミが隠れている。コイツは、カービィが近づくと砂からハサミ部分を出して攻撃してくるのだ。攻撃を受けないようにするためには、ゲームボーイカラー本体を傾けてジャンプするといい。これでジバサミの位置もわかるし、砂に埋まっている黄色い星のかけらもゲットできるぞ。

## POINT 2 方向をさだめて

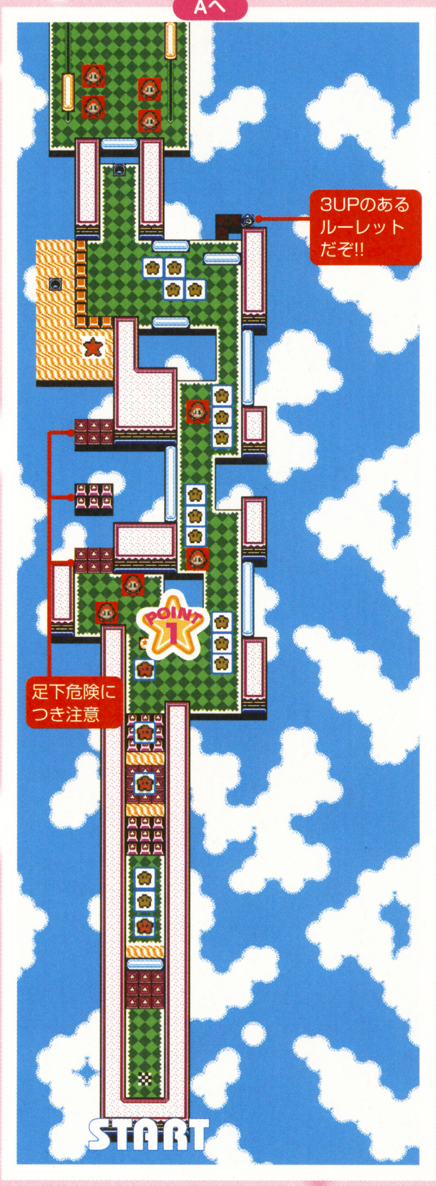
この丸いジャンプ穴に入り、上のブロックに向かってジャンプする。このとき、矢印の方向を確認してからAボタンを押さないと、砂の中や、ありじごくに落ちてしまうぞ。矢印がちょうど上(↑)を向いているときにAボタンを押すのはもちろん、ブロックの上を進むときにも、ゲームボーイカラー本体を傾けること。

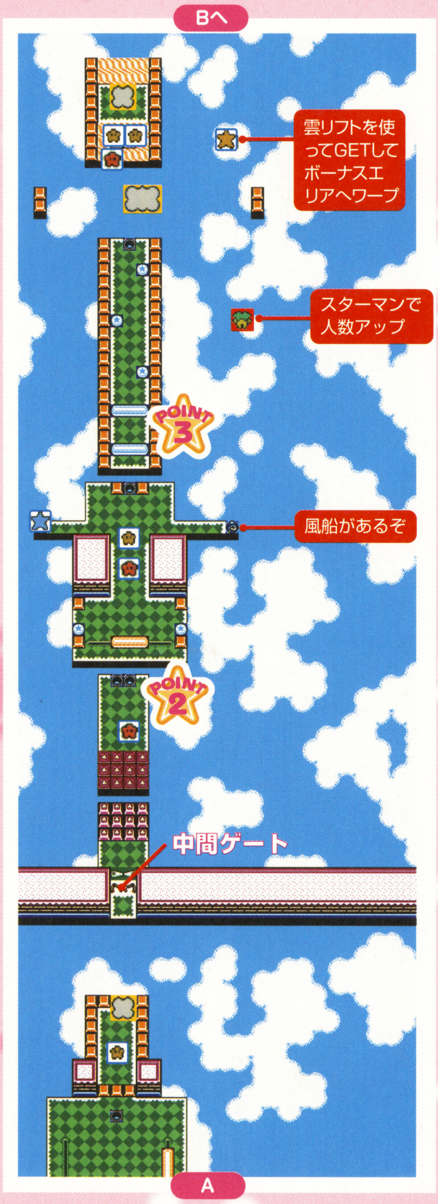
## POINT 3 ワープスターに乗ると……

ワープスターに乗ると、黄色い星のかけらが落ちているボーナスエリアへ行くことができるぞ。ここでは、巨大な手のゴッドハンドがカービィを持ち上げて好きな広場で降ろしてくれるのだ。左上と右上の広場には、"1UP"があるので覚えておこう。ただし、どちらも足場が狭いので落ちないように注意。

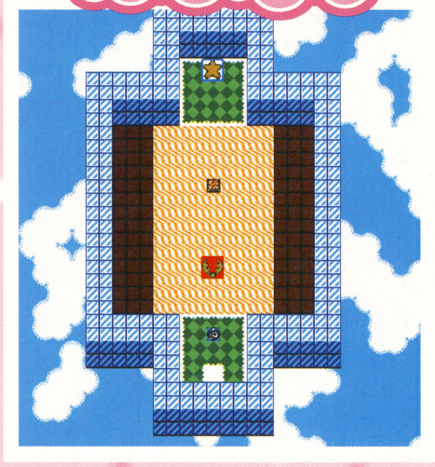
# LEVEL4-2

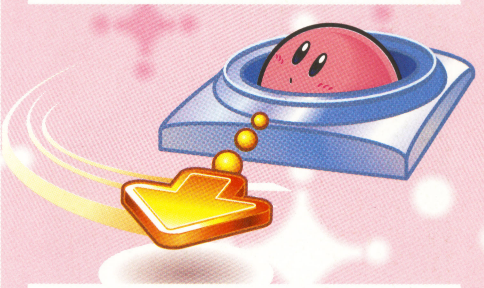
一歩間違えれば雲の下。確実な操作と正確なジャンプが問われるステージだ。時間を気にするよりも、少しずつでも着実に進むことを考えてプレイしよう。




## ボーナスエリア





## POINT 1 長いバンパーに注意

ワドルディが4匹いる広場の長いバンパーは、注意すべきポイントのひとつ。ゲームボーイカラー本体が右に傾いていると、このバンパーに当たり、跳ね返って真ん中の穴に落ちてしまう。ここでは、ジャンプでワドルディを退治したあと、ゲームボーイカラー本体を水平にするといいぞ。

## POINT 2 ふたつのジャンプ穴

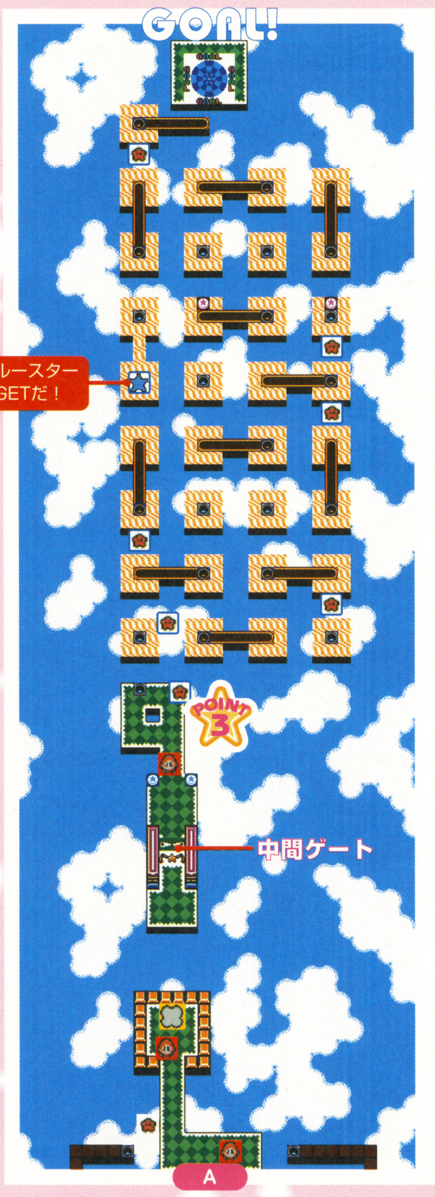
中間ゲートを越え、でこぼこ床をクリアーした場所にある、ふたつの丸いジャンプ穴。左右どちらの丸いジャンプ穴もいっしょだと思ったら大間違い。右側の矢印に比べて、左側の矢印はすごい速さで回っているのだ。誤って左側のジャンプ穴に入ってしまうと、雲の下へ落ちてしまう可能性が高いぞ。

## POINT 3 カービィを増やせ!!

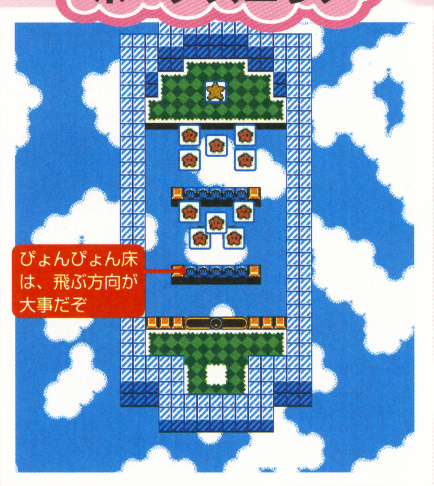
2本の長いバンパーを使って、カービィの数を増やせるぞ。まずは上下の長いバンパーの反動を利用して、カービィを無敵状態にする。そして上部分のバンパー、左右にある丸いバンパーの3つで、4UPは確実にゲットできるはずだ。ただし、勢いあまってそのまま雲の下へ落ちないよう気をつけよう。

# LEVEL4-3

これといった広場がなく、壁のない細い道を進んで行くことになる。ゲームボーイカラー本体をいかにうまく操るか？　プレイヤーの腕が問われるステージだ。




## ボーナスエリア



## POINT 1 決死の綱渡り

スタートしてからすぐに、綱渡りのような細い道を進んでいくことになる。この細い道は両側に壁となる部分がないので、雲の下へ落ちる確率が高い。一気に渡ってしまおうと考えるプレイヤーもいるだろうが、危険性を考えると確実に少しずつ進んで行く方法を選択するほうが無難だ。

## POINT 2 スターがふたつある！

左にレッドスター、右にワープスターがある。ここは1マス分のスペースしかない道なので、落ちる可能性が高いぞ。ワドルディをジャンプで退治して、左側のレッドスターを手に入れてから中心の緑部分の道を通る。そして右側のワープスターを取ると、ふたつのスターをうまく入手できるぞ。

## POINT 3 レール上は安全

空中にある砂地帯とレール、丸いジャンプ穴。砂のなかでは、カービィは10秒しかいることができないので、丸いジャンプ穴もしくはジャンプ穴のあるレール上にいるといい。とくに時間を気にすることなく、プレイすることができるはずだ。左側にブルースターがあることもチェックしておこう。

# LEVEL4-4

カービィがトゲトゲ壁でダメージを受けたり、砂地に沈んでしまうというふたつの危険があるステージだ。クリアーした先には、ボスとの死闘が待っているぞ！

## BOSS メガイター

十字架型の広場を有効に利用する戦いかたがオススメ。丸いジャンプ穴から攻撃し、メガイターが怒っているときは、砂地に入らず広場の上下左右を時計回りに逃げるのだ。くれぐれも砂地に逃げ込んだり、端に追いつめられないように。

←左右上の砂地には"マキシムトマト"が！ 無理せずに取るチャンスをうかがおう。

### POINT 1 すなに気をつけて

ここでは6つのスイッチをすべて押さなければ先に進むことができない。注意すべき点は、中心部の砂地に足を捕られて、すべてのスイッチを押すことができなくなること。スイッチは、ある一定の時間がたってしまうと元に戻ってしまうからだ。中心部の砂地を回るようにして、スイッチを押すといいぞ。

### POINT 2 方向を確認してから

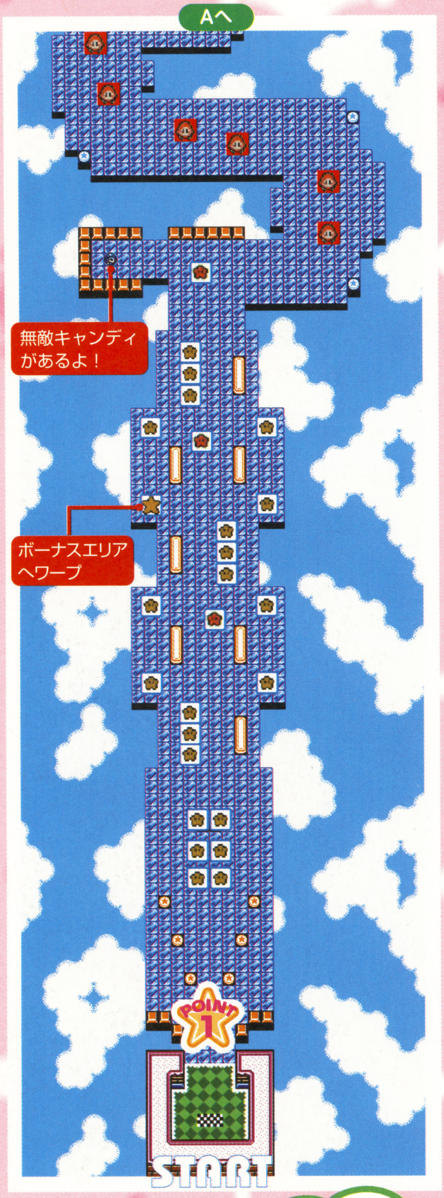
中間ゲートを越えても、安心しているヒマはない！ 4連続の四角いジャンプ穴が待っているのだ。このジャンプ穴では、ゲームボーイカラー本体を右に傾けてAボタンを押そう。正確に傾けておけば問題はないが、少しでも右上、右下に傾けていると、トゲトゲ壁のえじきになってしまうぞ。

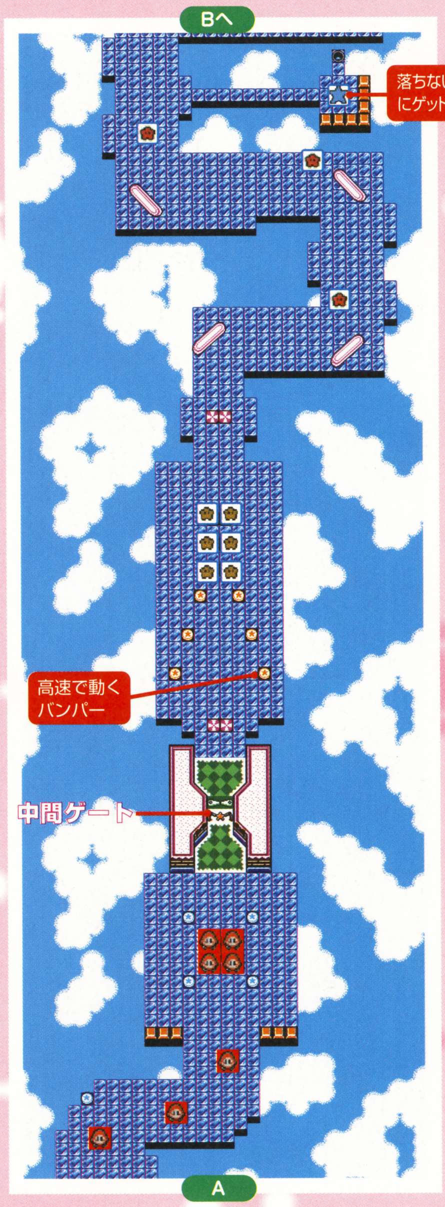
### POINT 3 マキシム・トマトを取る

ここまでに、まったくカービィの体力が減っていなければ問題なし。ただ、少しでも体力が減っている場合は、ボス戦に備えて回復しておいたほうがいいだろう。そのためには、多少の危険を覚悟しても"マキシムトマト"をゲットしておきたい。どんなに少なくなった体力も、フルに回復できるぞ。

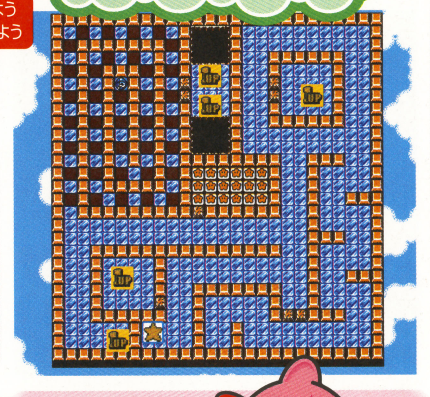
# LEVEL5-1

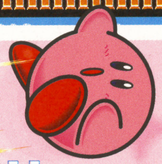
壁のない部分が多く、雲の下へ落ちてしまう危険大。唯一の救いは、敵キャラクターがワドルディしか登場しないことだ。先を急がず、足元に注意しながら進もう。

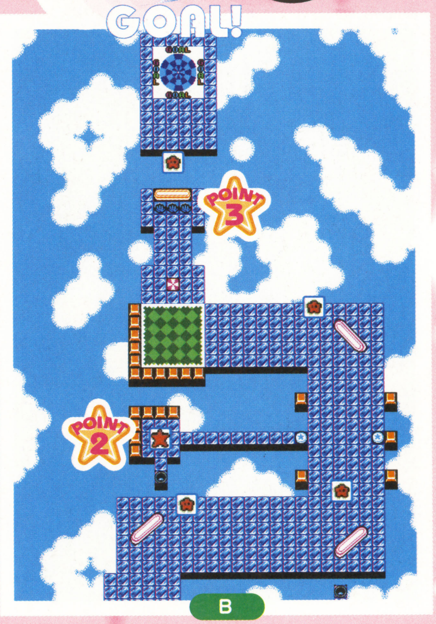



## ボーナスエリア








### POINT 1 バンパーの動きを読もう！

グルグル穴を利用すると、一気に進むことができる。だが、丸いバンパーの動きを把握していないと、ぶつかって雲の下へと落ちてしまうぞ。ゲームボーイカラー本体を水平か前方に向け、そのままの状態を保つようにするのがコツ。中間ゲートを越えた先も、同じ方法でクリアーするように。

### POINT 2 レッドスターを入手しよう

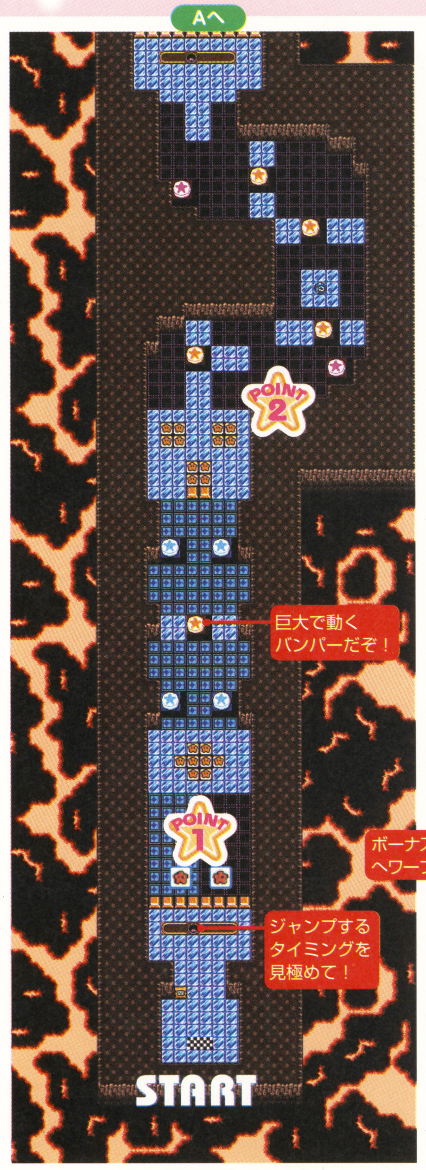
レッドスターを取るときに、バンパーをジャンプで越えて、細い道を進んで取ろうと考えるプレイヤーもいるだろう。だが、もっと簡単な方法がある。レッドスターの下にある、丸いジャンプ穴めがけてジャンプするのだ。ただし、ジャンプする手前にある長いバンパーに当たらないように注意。

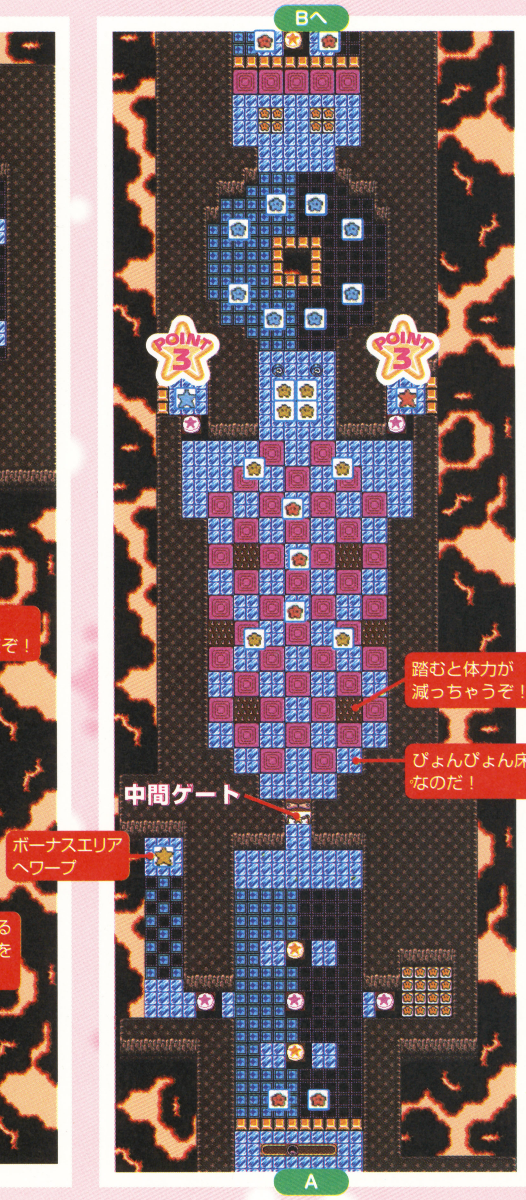
### POINT 3 ゴール直前！気を抜くな!!

グルグル穴→ぴょんぴょん床→長いバンパーという難関。ここはグルグル穴に入ったら、ゲームボーイカラー本体を水平に。そのあと、一気に真下へ傾けてゴールを目指すのだ。ぴょんぴょん床で下に傾ける方法もあるが、跳ぶ方向を誤ると危険。グルグル穴に入ったときから下へ傾けておくといいぞ。

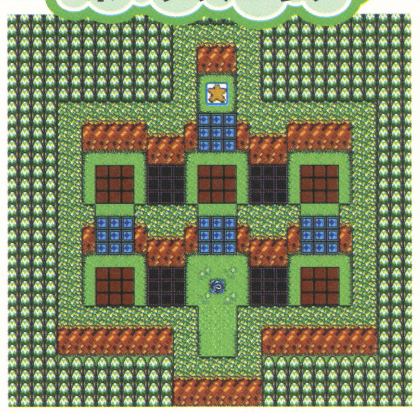
# LEVEL5-2

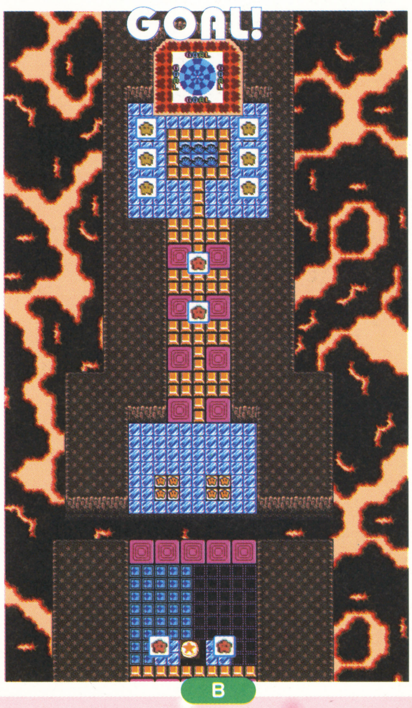
一定の時間が経つと消えてしまう床。この特殊な床がゴール地点まで続く。これまで一度も登場したことがない厳しいパターンを、キミはクリアーできるか!?




## ボーナスエリア






## POINT 1 赤い床と青い床

レール上にある丸いジャンプ穴の中に入り、時限式の！床が出現するタイミングを見極めよう。少しずつ現れて、少しずつ消えていくのだが、この間約9秒だ。時間の感覚をつかみ、無事に黄色い星のかけらが8つ並んでいる広場まで進めれば、このステージをクリアーしたも同然だぞ。

## POINT 2 一気に駆け抜けろ！

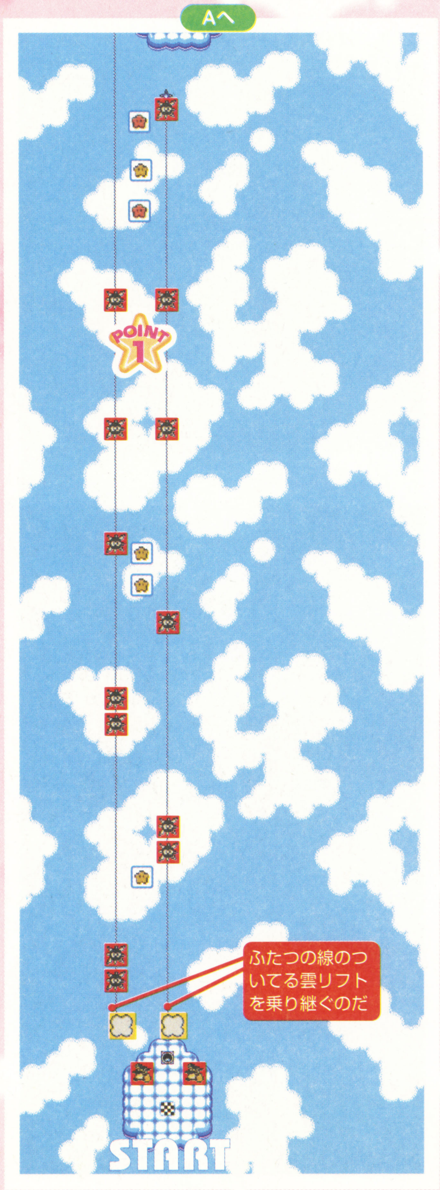
ここでは、なるべく立ち止まることなく進んで行くしかない。途中に休むことのできるポイントもあるが、ゲームボーイカラー本体を水平にして、長い間キープしておくのは難しいぞ。赤い床のできた瞬間に進み始め、床が消えるまでに丸いジャンプ穴のある広場まで進むのがベストだろう。

## POINT 3 バンパーを壊してスターを取れ

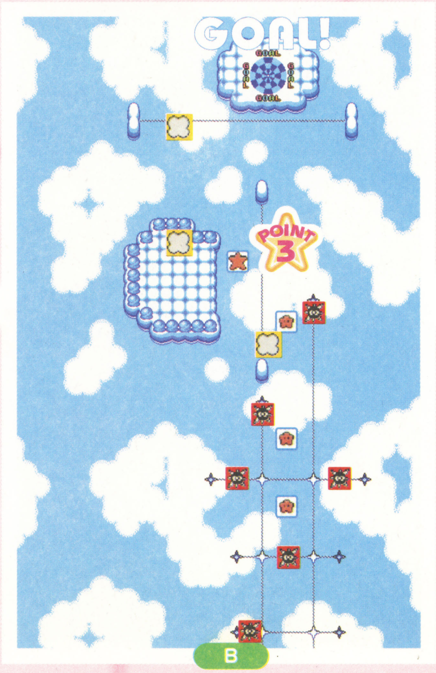
レッドとブルー、ふたつのスターを入手するには、でこぼこ床を使ってカービィを無敵状態にしてから、丸い大きなバンパーを壊せばいい。このとき注意してほしいのは、でこぼこ床の間にあるトゲトゲ床。気にしないでジャンプしていると、どんどんカービィの体力が減ってしまうぞ。

# LEVEL5-3

雲リフトをフル活用してゴールを目指す。ブルームハッターとゴルドーの攻撃をうまくかわしながらクリアーしよう。うっかり雲の下に落ちないように気をつけて！



## ボーナスエリア




## POINT 1 雲のパイロットになろう！

2匹のゴルドーが同時に現れ、右側のゴルドーがいきなりカービィめがけて体当たりしてくる。ここはすぐに右側から左側の雲リフトに乗り移り、左側にいるゴルドーの直前でふたたび右側の雲リフトに乗ろう。細かい左右の移動が必要となるので、雲リフトのパイロットのような気分を味わえるぞ。

## POINT 2 一瞬が勝負!?

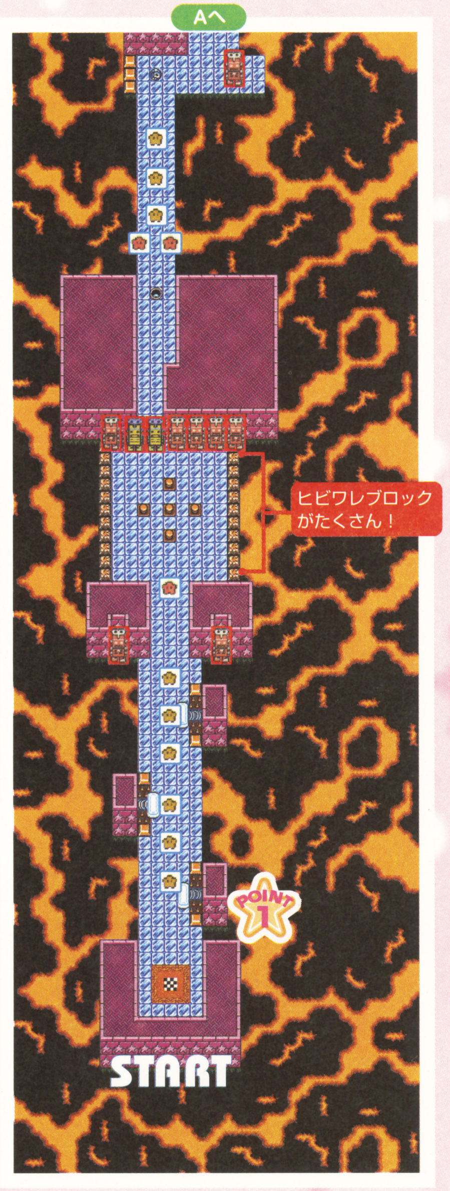
雲リフトに乗ってワープスターを取ろう。3つめの雲リフトから、線のついていない4つめの雲リフトに乗ったら、右側にある小さな広場に行きワープスターをゲットするのだ。ただし、この広場には壁がなく、雲の下へ落ちる可能性が高い。タイミングがズレると、大空へ投げ出されてしまうぞ。

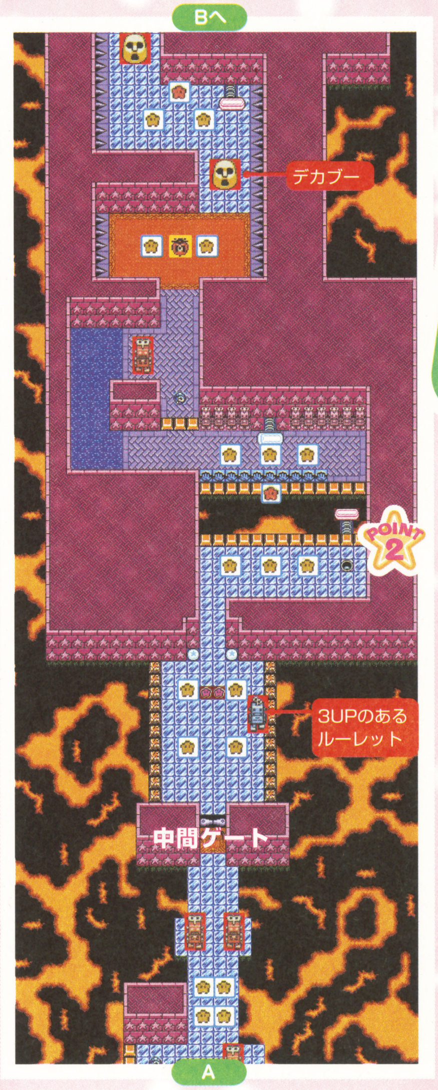
## POINT 3 確実にゴールしよう

ゴール直前にあるレッドスター。一見簡単に取れそうに思えるが、雲の下へ落ちる可能性も十分にある。ここは、雲リフトとレッドスターが真横に並んだときにジャンプするといいぞ。ただ、ゴールはもう目前。レッドスターを取ることよりも、確実にゴールすることを考えてプレイしよう。

# LEVEL5-4

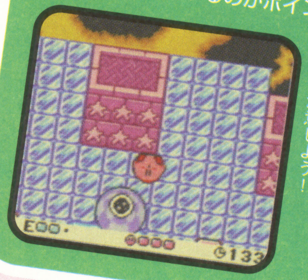
氷で作られた道に足をとられながら進むことになるぞ。バネの付いたバンパーやトゲトゲ壁など、トリッキーなしかけにも注意。最後まで気を抜けないステージだ。



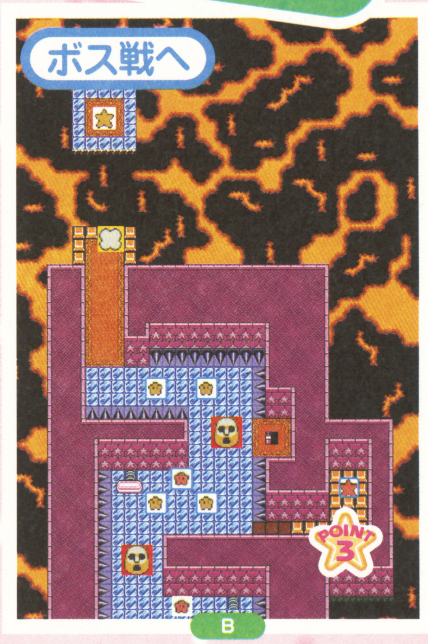




## BOSS メガイター

氷で作られた広場が戦いの舞台となる。中心部にある4つの四角いジャンプ穴を使って攻撃するのだが、地面が氷なので、カービィを思いどおりに動かすことができないぞ。攻撃したあと、円を描くように逃げるのがポイントだ。



↑何本かの柱はあるが、壁がないぞ。下へ落ちないように注意しよう！




### POINT 1 バネでボヨヨ～ン！

バネの付いた長いバンパーは、一定の時間ごとにバネが伸びたり縮んだりする。バネの根元部分には、トゲトゲ床もあるので、うかつにバンパーの後ろを通ることもできないぞ。いちばんバネが伸びた状態でも、必ず2マス分の余裕がある。そのことを頭に入れながら、空いている部分を通ろう。

### POINT 2 ジャンプ穴からバネ付きバンパー

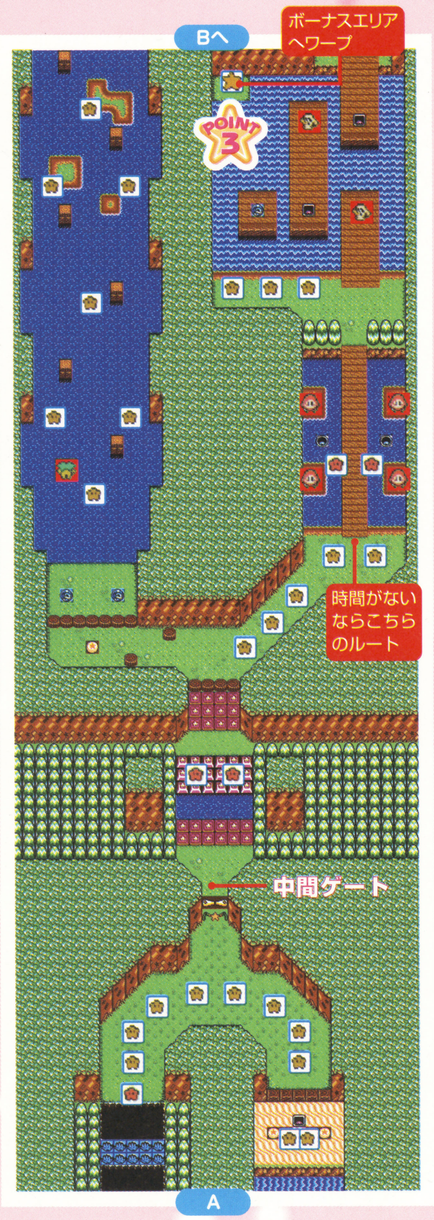
ここでは、バネがいちばん縮んでいる状態のときに、丸いジャンプ穴から跳ぶといい。バネが伸びているときにジャンプしてしまうと、雲の下へ落ちてしまうからだ。このとき、ゲームボーイカラー本体を真下に向けておくのがベスト。こうすれば確実に向こう側へ渡ることができるぞ。

### POINT 3 デカブーのパワーで……

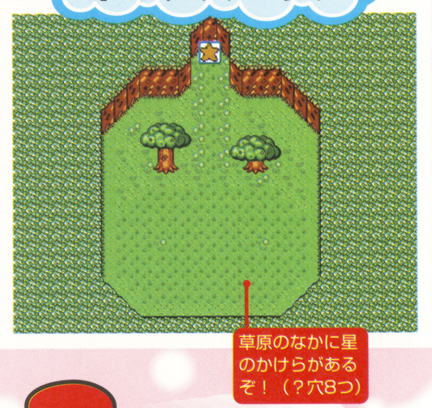
ブロックに囲まれているため、そのままではレッドスターを取ることができない。ここはデカブーの力を利用しよう。デカブーの起こす地震を使ってブロックの上に乗り、レッドスターを取るのだ。このとき、いちばん手前のブロックで、ゲームボーイカラー本体を右に傾けておくのがコツだぞ。

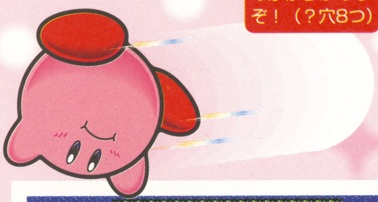
# LEVEL6-1

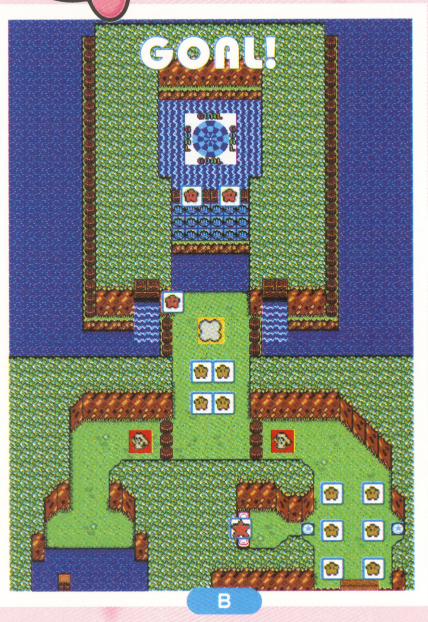
いままでのステージとは違い、レベル6までくると、ちょっと頭を使うしかけが登場したり、分岐があったりと複雑。キミは右と左のどちらに運命をたくす？




## ボーナスエリア






## POINT 1 ブルースターのとりかた

水辺の右端にブルースターがある。これをゲットするためには、左下にあるジャンプ穴の広場へ行き、そのジャンプ穴から左に跳ぼう。これでブルースターまで続いている、細いブロックの上に乗ることができるぞ。入手したあとは、ふたたびブロックの上を通り、中心部分の通路まで戻ってくればいい。

## POINT 2 オススメは右側

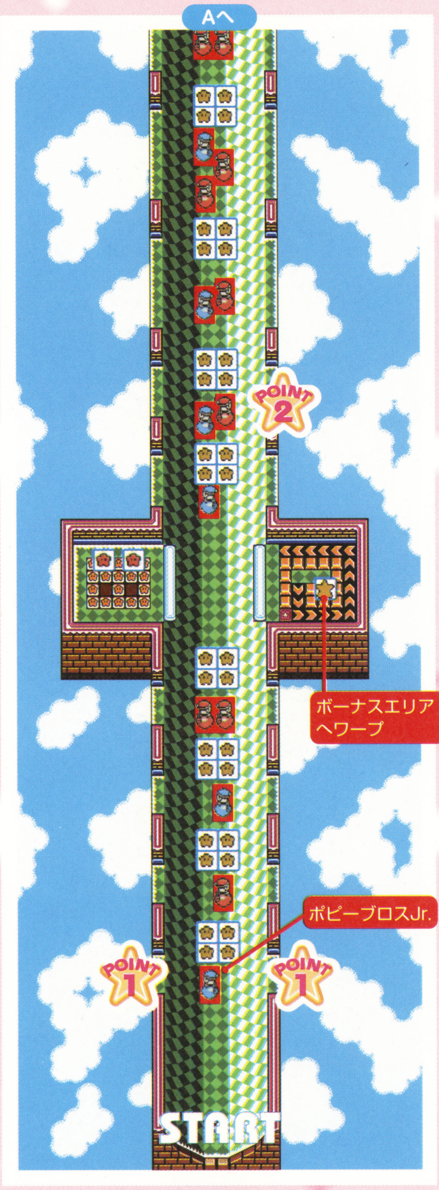
中央に“？穴”、左右にゲートがある。このゲートは、左右どちらかキミの好きなほうを選べばいい。ただし、クリアーしやすいのは右側。水辺はあるものの、一度のミスでカービィの数を減らすことはない。左側はキャピィのいる四角い2連ジャンプ穴があり、下に落ちやすいため少し難度が高いぞ。

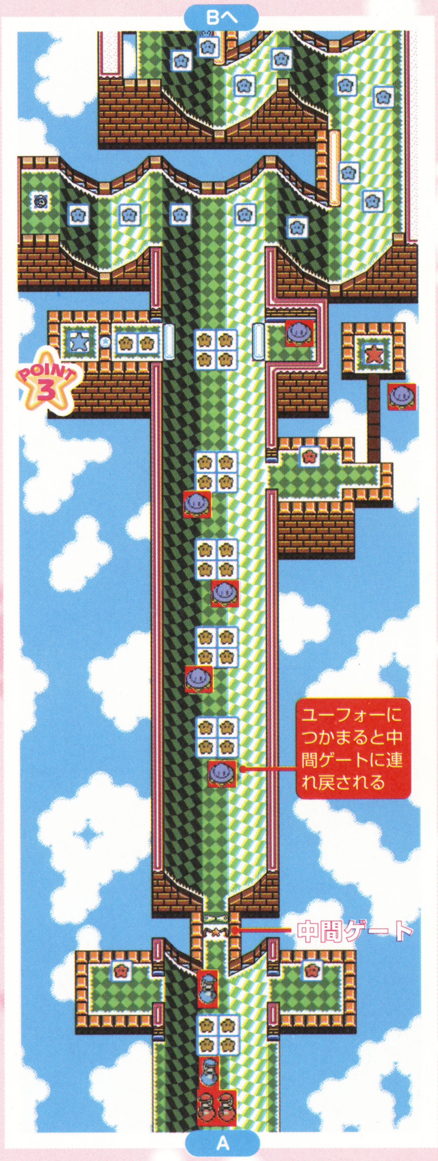
## POINT 3 時間がないときは……

この左右分岐地点でも、オススメは右側のルート。なぜなら、ワープスターをゲットできるからだ。とくにこの時点でタイムに余裕がないなら、必ずスターを入手しておこう。ボーナスエリアではタイムが減らないうえに、たくさんの黄色い星のかけらを入手できるといいことづくめだぞ。

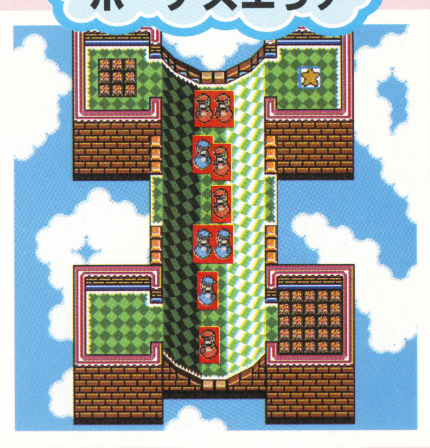
# LEVEL6-2

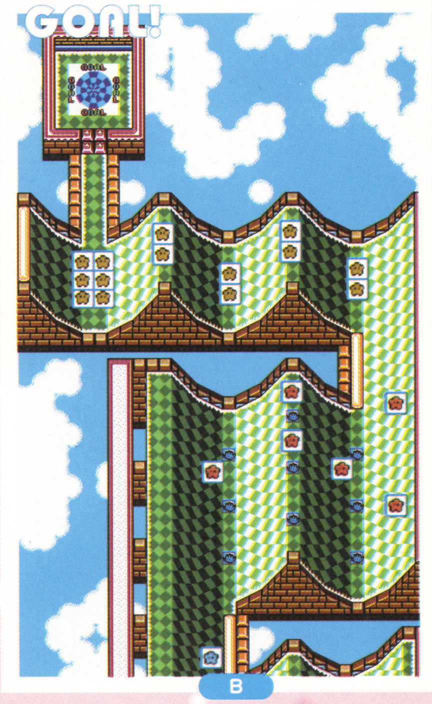
まっすぐ進むことのできない特殊なステージ。パイプの中を右に左に振られながらゴールを目指すのだ。空のステージでも、ちょっと変わったパターンだぞ。




## ボーナスエリア






## POINT 1 ハーフパイプは危険！

ハーフパイプの中を楽しそうに遊んでいるポピーブロスJr.がいる。カービィを見つけても攻撃してくるワケではないが、ぶつかってしまうと雲の下へ落とされる危険がある。中心部分の平行な場所をゆっくりと進むか、敵の動きを読んで駆け抜けてしまうか、究極の選択を迫られることになるぞ。

## POINT 2 ジャンプで回避!!

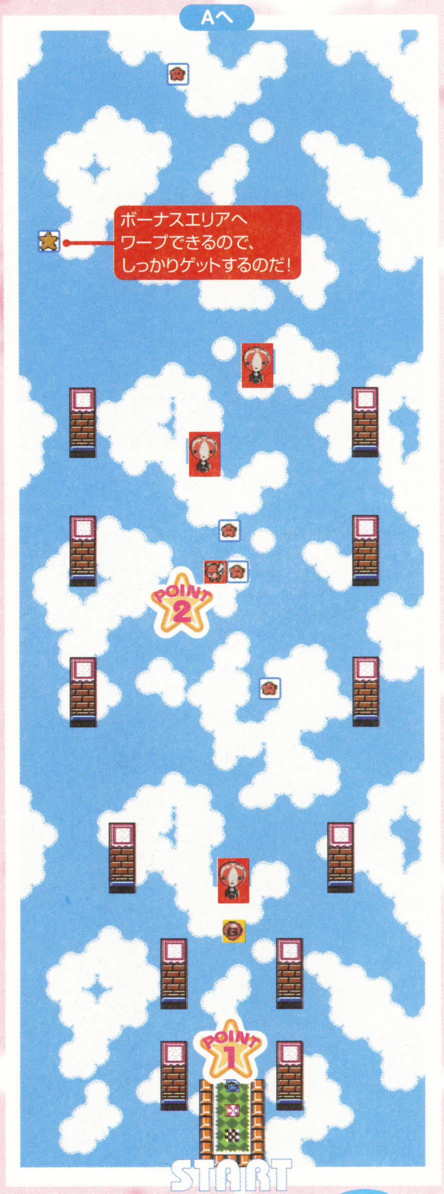
青いポピーブロスJr.は中央付近を、赤いポピーブロスJr.は、パイプ全体を横に動いているぞ。青いポピーブロスJr.のこない左右端の2マスで待機し、赤いポピーブロスJr.がいないときを狙って先に進む方法がベストだ。もしぶつかってしまったら、一度ジャンプして体勢を整えるといいだろう。

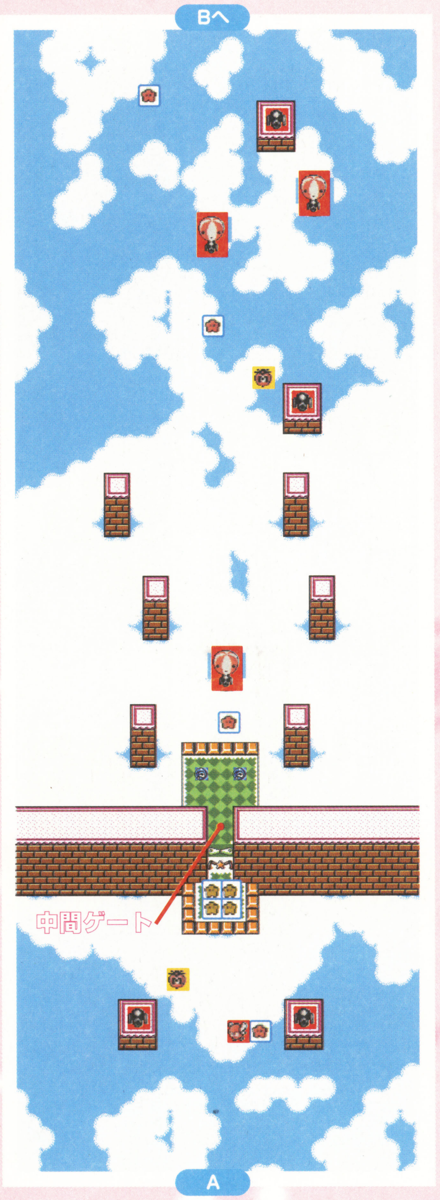
## POINT 3 ブルースターをゲット！

ブルースターを入手するには、左側の長いバンパーと壁の隙間から左上に向かってジャンプしよう。この部分は壁があるので、何度も挑戦することができる。ふたつめの丸いバンパーも同じ方法で越えられる。こちらにも壁があるので、下に落ちることなく、何度でもチャレンジできるぞ。

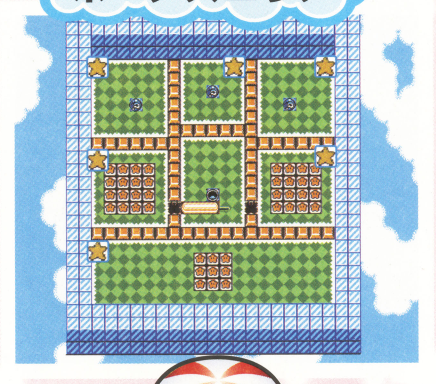
# LEVEL6-3

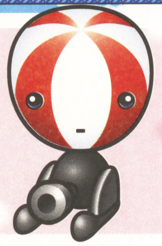
レベル1-2以来の風船ステージ。大空を飛ぶ楽しさはあるものの、15秒という短い時間がネックとなる。風船を確実に取りながら、フワフワ飛んで行こう。




## ボーナスエリア





## POINT 1 方向確認して！

スタート地点にいきなり配置されているグルグル穴とぴょんぴょん床。真上にある風船をきっちりゲットするためには、ゲームボーイカラー本体を水平にしてAボタンでジャンプすること。真下に傾ける方法もあるのだが、微妙に左や右に傾いていると、風船を取ることができなくなってしまうぞ。

## POINT 2 短い短い15秒

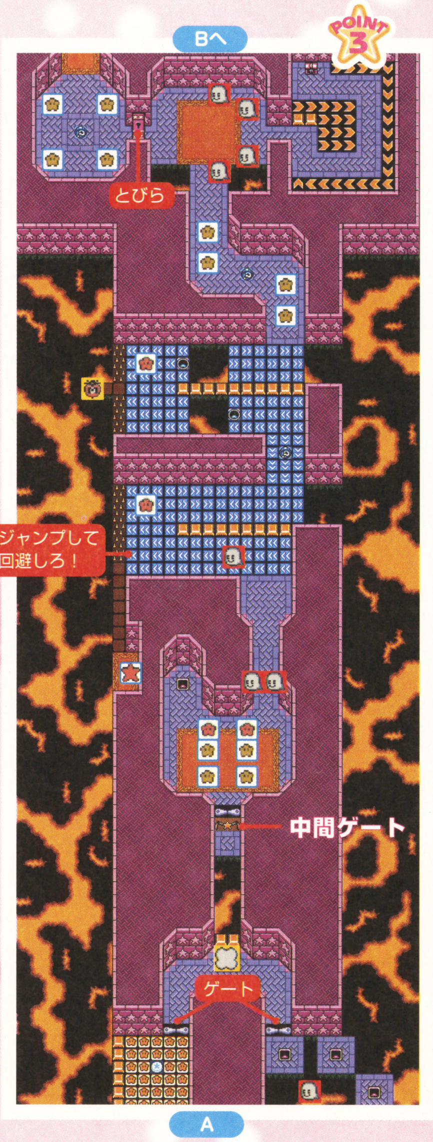
最初の風船を取ったあと、確実にバルンを倒していかないと、15秒はアッという間に過ぎてしまう。とくにポイントとして挙げた部分に関しては、風船があまり出現しない。バルンを退治することにだけ集中し、ブロントバートは無視したほうがいいだろう。先へ進むことだけを考えるように。

## POINT 3 1UPを狙おう！

ゴールの中心に着地すると、カービィの数が増える。うまく着地するコツは、風船カービィの状態でゴール地点へ行き、カービィの下にある影をゴールの中心部に合わせること。そのままの体勢で15秒待てば、1UPするぞ。たとえ1UPできなかったとしても、6400点をゲットすることができるのだ。

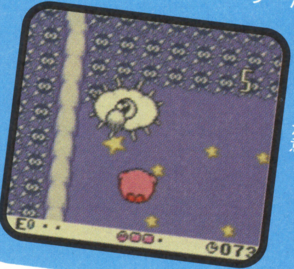
# LEVEL6-4

登場する敵は、気まぐれオバケのブーラーだけ。コイツらをかわし、ダッシュプレートの流れに逆らって進もう。ワープスターを取ったら、手強いボスのお出ましだ！



## BOSS クラッコ

風船を使った空中戦をくり広げる。クラッコは雷を使って、カービィに攻撃してくるぞ。動きを先読みして、早めに空気弾を撃つ戦いかたがベスト。ちなみに、クラッコは自分の通ったあとにゴルドーを置いていくが、これはあまり気にしなくてもオーケーだ。



←風船カービィでいられるのは15秒だけ。残り5秒を切ったら注意！

## POINT 1 本物はひとつ

この広場には4つの宝箱がある。カギが入っているのは右上の宝箱だ。それ以外は空箱なので開ける必要ない。ここで重要なのは、ブーラーの輪が大きくなったり、小さくなったりするという動きを読むこと。輪にぶつかってしまうと、中心部や両側の壁のない部分から下へ落ちてしまうぞ。

## POINT 2 天国と地獄

でこぼこ床を越えるとダイスのある広場に出る。ここには、赤と青のふたつのゲートがあるぞ。どちらのゲートをくぐるかはダイスしだいだ。青いゲートでは、たくさん黄色い星のかけらをゲットすることができるぞ。だが赤いゲートでは、ブーラーと5つの四角いジャンプ穴が待っているのだ。

## POINT 3 ふたつめのカギ

ダッシュプレートだらけの広場に、ふたつめのカギがある。ひとつめのカギと同じく宝箱の中にあるのだが、ここはゲームボーイカラー本体をいかに正確に操れるかにかかっているぞ。左上の宝箱に到着するまでに、ダッシュプレートに乗ってしまうと、広場の入口に戻されてしまうので注意。

[ゲームWave]

# GameWave

## ゲームの情報と頭の悪さ日本一の情報番組！

ON AIR 毎週水曜日絶賛放送中！

テレビ東京：深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪：深夜 1:05〜1:35
テレビ愛知：深夜 12:45〜1:15

ハーイ、問題でーす。毎週水曜の深夜に、ゲーム大好きデジタル野郎たちの目を釘付けにしているテレビ番組といえばなんでしょう!? 「えーと、Dsガレ……ガンッ(殴る音)」。こたえはもちろんゲームWave！ 司会はもちろん、芸能界いちのゲーム通、ゲームのことならお任せ！ の伊集院光さんと、キャワイイ〜伊藤絵理香ちゃん。いつのまにかすっかりレギュラーに加わった、若手お笑いコンビアンタッチャブルもテンション最高潮！ どこよりも早いゲーム情報を、どこもやらないバカな企画でお届けします。水曜深夜の合い言葉は"ビバ！ ゲームWave！"。ヨロシク！

芸能界いちのゲーム通
伊集院 光

ときめきプリティーアイドル
伊藤 絵理香

### 浜さん光のすげぇーイイ話

ゲーム業界のウラ事情を我らが浜村通信と伊集院光が暴露する！ ゲーム業界人なら誰もが見ているこのコーナー。内容がヤバすぎて"ピー"音が入ることもしばしば。これがもとでゲーム会社の株も上下するとかしないとか!? トレーダーも必見！ か？

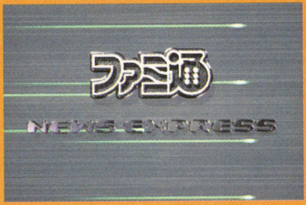
これ言っちゃっていいのかな(笑)

ゲーム業界が震撼しますよ！

## ゲームのことならなんでもおまかせ 水曜日深夜はこの番組を見るベキ！

### NEWS EXPRESS

週刊ファミ通など紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事などが満載。さらに放送翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW!も注目！




続きは番組で!!
See the television program!!

This is a program sponsored by Nintendo / Dreamcast / Media factory / other
提供：任天堂／ドリームキャスト／メディアファクトリー／他

## エンターテイメント情報はこの番組でカンペキ!!

[アイチョップ]

# i-CHOP!

好きなゲームはRPG
河相我聞

元気ハツラツキッズメイツ
カオリ

全国のケーブルテレビ局
スカイパーフェクTV276CH
キッズステーションにて放映開始!!

ON AIR
毎週金曜日：23:30〜24:00
毎週土曜日：25:00〜25:30（再放送）
i-CHOP! ホームページ
http://www.famitsu.com/media/ichop/

ゲームに映画、DVDソフトにトレンドグッズ……。みんなが気になるエンターテイメント情報を完全網羅した夢の番組。それがこの"i-CHOP!"。し・か・も！ 司会の河相我聞クンは大が付くほどのゲーム好き。番組に対する意気込みも並大抵のものじゃありませんぜ。といっても、アシスタントをつとめるカオリちゃんとのやりとりは、まさにボケ役ふたりのツッコミ役なし状態。友だちの家に遊びに行った感覚で楽しく見られて情報満載。この"i-CHOP!"を毎週見れば、キミもエンターテイメント情報通！ クラスの人気者になれるうえ、気になるあの娘とのラブチャンスも到来、筋肉ムキムキで顔グロでモテモテだ！ ……って、それは関係ないか。まあ、テレビに向かってツッコミを入れながら見てください。

←やる気満々のふたり。やる気なのはいいけど、カラ回りしないでね。

←最新グッズを使った新しい遊びかたも提案しちゃいます。必見！

This is a program sponsored by Famitsu / Minamiaoyamaeyecrinic / Gpara.com
提供：ファミ通／南青山アイクリニック／Gpara.com

ファミ通64+と
ゲームのあれこれが
裏の裏までわかる!

# 「第33回おた博」いまここに開催を宣言!!

[2000.11 9/21発売号]

# Monthly ファミ通64+(ロクヨン) わ÷る

おまえ態度と顔でかいぞ〜。

2000.11

本誌特価520円のうちだいたい 6.4円相当

編集長全面協力

『ぞくぞくヒーローズ』の
アルカリパワードさんが
編集部でバイト!!

独占スクープ!!!!

坂本師範vs.田原名誉師範
『カードヒーロー』
熱き夏の闘い!!

20世紀最後の大物 あのマリオさんが

# バナナを食べに やってきた!!

激論! ペラペラは是か非か!?
『マリオストーリー』は名作だっ!!

連載第2回目も絶好調!!
永田泰大の魂の叫び

明るいゲーム計画

スペースワールドの裏のウラ!

極秘アンケートを実施!!
ゲボゲボ団 ゲーム・バカ専門学校
スペースワールドを切る!

明るいゲーム計画

# 全日本若林通信

本社／日本国東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビルヂング6階西

連日連夜、事件が続発して騒々しい編集部の様子をみなさんにお伝えする全日本若林通信。もちろん業界を震撼させる独占スクープも満載なんですよ。

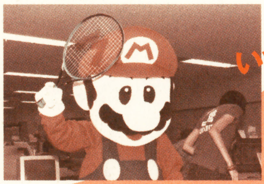
## 64＋振り回された夏の思ひ出

スポーツに食欲に芸術にと秋を満喫している64＋編集部ですが、夏なくしては秋もなし！ 夏があってこその秋です。ということで、夏の復習を忘れる前にしておきましょう。

まずは『マリオテニス64』、『マリオストーリー』と大活躍のヒーロー、マリオさんが編集部にやってきたのはこの夏を彩るすてきな思い出です。この日のマリオさんは、新たにマスターした特技のスマッシュを私たちに披露すべく、ラケットを振り回していました。編集部には宿敵クッパがいないこともあり、おおいにくつろがれたようです。

つぎにやってきたのが、ゲームボーイ用ソフト『ぞくぞくヒーローズ』でもおなじみのアルカリパワードさんと、変身まえの主人公の御一行。ふだんお話することのできないヒーローに会えるとあって、編集者たちは朝からそわそわ。まるで仕事が手につきませんでした。結論としてヒーローたちもバナナが大好きだった、ということだけは忘れずにお伝えしておきましょう。

いつもより多めに



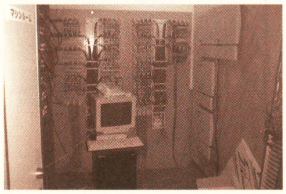
⬅むじゃきにラケットを振り回すマリオさん。うしろで逃げまどう編集者なんか気にしません。

振り回してます！

➡もちろん編集長だって振り回されてます。カッチョイー主人公と記念写真を撮って満足げです。

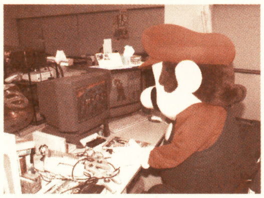
## 64＋編集部危機一髪!!

うだるような暑さの続いたある日のできごと。どこからともなく、甲高い悲鳴が編集部にこだました。「うぎゃーっっ!!!」。ただごとではないと察知した編集者たちが駆けつけると、放心状態のワタナベリィワタナベが！ 錯乱したワタナベは「お、送れないんです〜」とつぶやくばかり。よくよく調べてみると電子メールが送れずに困っていたようだ。編集部では急遽、調査チームを結成。どうやら編集部の入っているフロアーのサーバーが故障してネットワーク接続ができなくなっているようだ。もちろん原稿のやり取りを始め、電子メールなくして64＋を作ることは不可能。システムサポートの活躍によりおよそ6時間後には復旧したが、そのあいだ編集部は右往左往の大騒ぎだった。電脳時代ならではの“いまそこにある危機”といえよう。



⬆これが編集部を恐怖のどん底に叩き落としてくれたサーバーマシーン。

## ヒーローがバイトを!?



⬆デスクワークに励むマリオ。モニターを見つめる眼差しは真剣だ。

⬆エレキの属性を利用してファックスを送信するアルカリパワード。

しかし振り回されっぱなしのままでいるような、ヤワな編集部ではありません。なんとみんなの憧れであるヒーローたちをこき使って働かせるという、戦前の富岡製糸工場もビックリの暴挙に出たのです！ しかしそこはヒーロー、このムチャなお願いに、グチのひとつもこぼさずに黙々と仕事してくれました。あぁ、なんてすてきなヒーローたちだろう。

そうやって猫の手のみならず、ヒーローの手まで借りてできあがっているのが『ファミ通64＋』なのです。ちなみに今回、マリオとアルカリパワードに働いてもらった結果、ヒーローたちは全般的に手が大きく、キーボードを打つ原稿書きや、ファックス送信などといった業務にはあまり向いていないということが判明しました。くれぐれも注意してほしいものです。

⬆激務のあとは同僚たちとお食事。ヒーローだってお腹が減るんです。

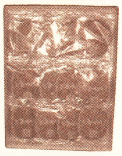
# 家元と名誉師範が幕張の地で激突!

スペースワールドの開幕日、幕張メッセは異常に盛り上がっていた。しかしこの日、幕張にもうひとつの盛り上がりがあったことはあまり知られていない。

この裏スペースワールドと言っても過言ではない盛り上がりの主役は、『カードヒーロー』開発者である家元坂本氏と、本誌が誇る達人、田原名誉師範の両名。日本一カードバトルが強い人と、2番目に強い人を決める対戦と思われたこの戦い、意外にも幕張メッセ裏の会場はひっそりとしていた。しかししそんなこととは関係なく、対戦するふたりは完全に本気。当然ワンダーマスターで戦う名誉師範に対して、家元はあえてブラックマスターで応戦する。

開始当初はフィールドに呼び出したモンスターがふたりともほぼ同じという偶然もあってほぼ互角な戦況。しかしなにかを嗅ぎ取った名誉師範は、絶妙のタイミングで"みがわり"を自分に対して使った! これが勝負の分け目となり、家元は残念ながら名誉師範の敗北証明書を手に入れられずに終わったのだった。勝者の名誉師範は「勝利にこだわらずに華麗な技を競う上級者どうしの対戦だった」と余裕のコメント。家元がリベンジを果たす日はやってくるのだろうか?

## 今月のおみやげ



**ビクターインタラクティブソフトウェアさんからいただいた**

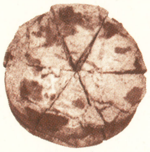
**坂角のゆかり**

一言で説明するとえびせんべい。ちゃんとえびの味がする本格派。駄菓子とは格段の差。

**電通さんからいただいた**

**阿闍梨餅**

見た目はどらやきに似ているが、皮がもちもちしていてかなりうまい。大好評でした。



**サミーさんからいただいた**

**チョコレートケーキ**

上がパイのようにサクサクしているが、中はしっとり。とても上品な味でした。

## 『ポケットGTA(仮)』最新情報をスクープ!

先月号の『ゲームボーイアドバンス タイムス』で紹介したレースゲーム『ポケットGTA』の最新情報を入手したぞ。国産車から外国車まで、クルマ好きにはたまらない人気車がたくさん登場するこのゲームに、なんとバカタール加藤の乗っているクルマに似たものが出るらしい! しかも、広報の古島さんに「僕のクルマも出してください」と冗談半分で言ったことが現実になってしまったようだ。エム・ティー・オーさんありがとうございます!

⬆これがバカタール加藤の乗っているクルマだ。ライオンのマークがカッコイイ。

## 人気漫画家もバナナに夢中!

全日本バナナ協会から表彰される日も近いと、もっぱらの評判の全若通。週刊ファミ通に好評連載中のマンガ『天からトルテ』の作者、近藤るるる先生のファンによるオフ会が開催されると聞きつけ、バナナ持参で潜入取材を敢行! 会場となった喫茶店は、一般のお客さんも巻き込むほどの盛り上がりぶり。さらに、近藤先生のアシスタントをされていた縁で、『ゴレムマイト・アフロ』を本誌に連載中の和六里ハル先生も参加! ノリノリの和六里先生はコスプレまで披露してくれたのでした。もちろん近藤先生や和六里先生のファンにもバナナは大好評。ドンキーコングもビックリするほど、用意されたバナナは一瞬にしてなくなってしまいました。

⬆ファンがぎっしり駆けつけたオフ会の様子。もちろん卓上にはバナナが。

⬆コスプレとバナナ、なんとも味わい深い組み合わせではありませんか。

## ラッティ中野セレビィとともに恋もゲット❤

『ニンテンドウスペースワールド』でセレビィをもらったときのこと。係員のお姉さんにソフトを手渡してから、様子が変だったラッティ中野。気分でも悪くなったのかと同行していたワタナベリィ渡辺が声をかけても無反応。しかし、顔色が真っ赤&お姉さんに熱烈な視線をおくっている中野の異常な状態に気付いた渡辺が「ツーショット写真でも」と言った瞬間! 水を得た魚のように中野の目はきらきらと輝きだしたのだ。どうやら中野はセレビィといっしょに新たな恋もゲットしたようだ。しかし、お姉さんとは写真を撮っただけ。名前も知らず、このとき撮った写真を毎日眺めているかわいそうな中野に愛の手を。ということで、このお姉さんからのご連絡お待ちしております。中野は本気です!

⬅セレビィ入り(お姉さんが触った)ソフトをせがむ中野。

⬅見よ! この舞い上がりっぷり。興奮しすぎで顔が真っ赤。

## 若林オカルト通信

### 男子トイレにたたずむ人形の怪

ある夜、食事を終えたラッティ中野が大きい方を済まそうとトイレに立ち寄ると、なんと便器の縁で青い目をした人形がこちらを見つめている! この不可思議なできごとにおののく編集部で、微笑をたたえる人物がひとり、その名も田原名誉師範。じつはこの人形、師範がトイレに設置していたのでした。

⬅設置している師範の姿を想像すると笑えますが。

## 愛読者大募集

山形県のかきるあきる、岡山県の日本星人、それから埼玉県のハエと僕、その調子で宣伝活動を続けてくれ! 全若通では『ファミ通64+』の宣伝を勝手にやってくれる読者を大募集中。あて先はこちらまで。〒154-8528(株)エンターブレインファミ通64+編集部

人類史上最高の抜け毛【3】の化石発見!

# バカ総研

バカタール総合研究所 第213回

ファミ通64＋というこの雑誌には、アンケートはがきがついてます。近年、このアンケートはがきに何らかのメッセージを記入するという現象が多発! というわけで、そこに秘められたメッセージを徹底大特集!!

## 今月のテーマ 64+史上初! アンケートはがきのおた博開催!!

あのおた博が帰ってきた! 人類の限界を極めた、近代手書きメッセージの祭典と言われる、第33回おた博が64＋誌上で待望の初開催!! おた博ファンは大必見!! そしてシドニーオリンピックに強力なライバル出現!! 慌てるな、シドニー市民!! でも大丈夫。おた博およびバカ総研は、シドニー五輪も応援してます。

### おた博とは!?

"おた博"。この聞きなれない言葉を聞いて、背筋がゾッとした人っ! あなた、後ろに霊がついてますね。じゃなくて、半熟の目玉焼きが食べたくなった人っ! あなた、目玉焼きは半熟が好きでしょう。ホイ。で、おた博とは、"アンケートはがきのおたより欄博覧会"を略したモノですね。と聞いて背筋が寒くなった人はいますか? やっぱり霊がいますね。

おた博

### 注意っ!! これはおた博じゃないぞ!!

| | |
|---|---|
| おたふく | 惜しい!! おた博じゃないモノの中では、1、2を争う惜しさなのでが、違います。 |
| おたく | オタクの人もおた博に参加してる可能性はありますが、厳密にはおた博じゃないです。 |
| 大田区 | 大田区でもおた博が開催されてる可能性はありますが、厳密にはおた博じゃないで |
| キムタク | キムタクさんはおた博のファンである可能性が高いですが、厳密には違います。 |
| 博多どんたく | 惜しいです。文字を見ると、もうほとんどおた博と言ってもいいかもしれません。 |
| 依願退職 | 依願退社する人もおた博に参加は可能です。が、おた博ではありません。残念。 |

## 第33回 おた博開催しまーす!!

### チャンピオン宣伝部員?

アンケートに、週刊少年チャンピオンも選べるようにして下さい。
このご意見・ご感想の欄はでかすぎます

⬆少年チャンピオンも選択できるよう、すでに手配いたしました。心おきなく、チャンピオンの欄に印を!

### 泣くな、もとき!! がんばれ!!

マリオテニス64がとてもほしくてたまりません。4歳のもときも泣いています。ので当たってほしいと思います

⬆欲しいソフトのために泣ける、そんな純真さを忘れずに、立派な大人になってほしいと思います。

### プリンくん、登場する

ペンネームは、プリンくんです。

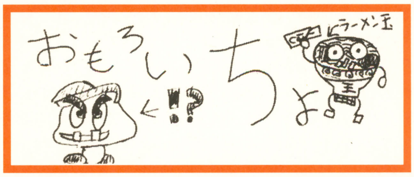
⬆ペンネームはプリンくんです、と元気よく言える、そんな純真な心を持った立派なプリンくんになって!

### 素朴な疑問forワルイージ

マリオテニス64をやっています。ワルイージを使っていますが、ワルイージは何でかれまれで飛ぶんですか? 教えてください。

⬆ガニマタはなぜガニマタか、ガニマタの本質を突く、鋭い指摘。そんな純真な心を持った立派なガニマタに!

### いま人気のラーメン王!!




⬆大人気のラーメン王をいち早くモチーフに取り入れてますね! つーか、まだブレイクしてませんね。

### 人間は考える葦でしたっけ?

久しぶりに9月号買ってみたけどなんかポケモンスタジアム金銀が出てきてすげえうれしいと思ったけどたぶんポケモンスタジアム金銀が出たらぜったいに売れるといいなって思っています。

⬆同時に複数のことを考えられる類い稀な知性の持ち主から、日本語の構造の限界を超えた複雑な文章が!

### たしか人間は考える葦でした!

はっきりとまとめてくれ〜。

⬆複雑雑多な事象を極めてシンプルに包括する類い稀な知性の持ち主から、すべてを言い尽くす名文が!

### ダイジョーブ部門今季最高記録!!

久しぶりに9月号を買ったんですけどパワプロの特集があってうれしかった。そのあとサクセスをしたらダイジョーブ博士から回きて全部せいこうしました。ありがとございました。

⬆ダイジョーブ連続成功事件により、超能力成分含有雑誌という64＋の秘密がばれてしまった衝撃の瞬間!!

### 少女らしい謙虚な希望

私はマリオとかのシールがたくさんほしいので少しだけシールをふやしてください。

⬆たとえたくさん欲しくとも、少しだけ増やしてほしい。64+誌上もっとも謙虚な読者グランプリ決定!!

### はみ出しゲーム計画

スペースワールドで声を掛けてくれたみなさん、どうもありがとう!! ファミ部の人たちも、64+を応援してくれて、うれしいかぎり。もし、東京ゲームショウに行く人で、64+Tシャツまたはゲボゲボ団Tシャツを持ってる人がいたら、ぜひ着ていってくれー。気がついたら、声を掛けますんで。てなわけで、バカ総研も極秘プロジェクトを計画中!! 続報をやや待て!!

はみ出し ゲーム計画

このコーナーが読者からの投稿を受け付けていることは古代ギリシャ時代から有名!! 知らなかった人はもっと勉強を!! 漢字の書き取りを!! しかも、なんでも送ってオーケー!! ただし、腐ったみかんはダメ!! でも、タイヤにしてもデジタイヤにしてもよし!! というわけで、タイヤ派とデジタイヤ派の抗争に備えつつ、漢字の書き取りを!! というわけで毎月しつこいけど、また来月!! シーユー!!

# みんなの バカ総研

今回のタイトルデザイン 群馬県 **たか**

**最近、オリンピックが多い。以前は毎年開催だったと記憶するが、最近は毎月やってないか? その影響か、タイトルはがきが減ってる気も。**

## 秘伝のタレじつは腐ってるだけ説濃厚! [富山県 花嫁修行]

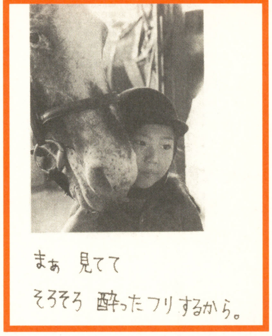
えー、バカ総研名物おた博はいかがだったでしょうか? 今回も、思わず応援したくなる名選手ぞろいでした。思わず録画したくなりましたか? どうぞどうぞ。意外に、日本人選手の活躍が目立ちましたねー。外国人選手のみなさんも、もっとはがきを出すべきですね。というわけで、こっち行きましょう! さあ、泣いても笑ってもあと1ページ。なんとなく、激動の世紀を生き抜いた証として、後半も気楽に読んでください。

### 新・世界のしくみ

香川県 **やさしい**

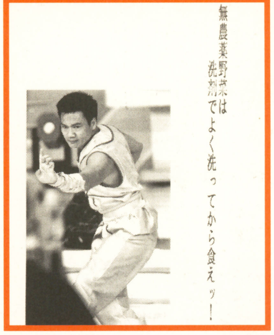
↑世界のVIPたちが愛用する人気サスペンダー、彼沖縄に忘れて帰ったのー。

香川県 **やさしい**




↑ちょっとマジな話するけど、おウマさん、こっち見てない? 切なげに。

富山県 **花嫁修行**




↑洗剤で洗ったあとにこのポーズ。決まらなかった洗い直し! それが新ルール。

## 県庁所在地大好き人間、現る!! [愛媛県 薦田拓大]

### ん〜、マイクのテストしま専科(死語)

**なんかセロテープの最後の方って、粘着力弱いような気がするんだよね(笑)。** [富山県 **鈴抹茶**]

今年も**ピンクのそうめん**オマエのかよ。[神奈川県 **西山孝之**]

**趣味が深爪。** [愛媛県 **薦田拓大**]

「五十嵐」と書いて「ごじゅうあらし」という名前なのに、ひねくれ者扱い。[富山県 **鈴抹茶**]

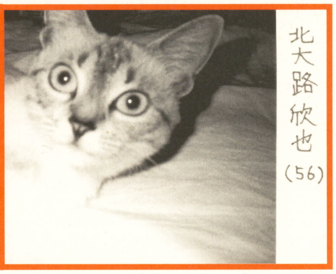
ヘッドホンを使うのは**カードキャプターさくらを見るとき**だけ。[香川県 **やさしい**]

トリケラトプスから直進化で桜庭あつこが誕生。[香川県 **やさしい**]

三倉茉奈・佳奈。**まばたきしないほうが佳奈ですよ。** [香川県 **やさしい**]

### 衝撃!! スターのすがお

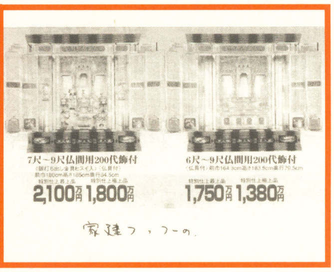
香川県 **やさしい**




←いいえ私は金のポケモンでも銀のポケモンでもございません。北大路欣也です。

### 新・バブル再来の予兆!

富山県 **鈴抹茶**




←家には誰でも住んでるけど、金の仏壇は誰も住んでないから。リーズナブル!

## バカ総的募集

投稿絶賛募集中!! タイトルデザイン、イカす写真やチラシなど、なんでも送ってみ! 写真やチラシは封筒でも可。採用者には1000円分の図書カードを贈呈! あて先は、〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通64+バカ総研 係まで。Eメールでの応募は n64-plus@ml.enterbrain.co.jp へ。

千葉すずとともにシドニーオリンピックに極秘参加っ!?

# 秘密結社 ゲボゲボ団

スペースワールドでも大人気のゲボゲボ団。入団希望のちびっ子たちに囲まれててんやわんや。ところで懐かしのてんやわんやは、ほんとにおもしろかったねぇ、と郷里の母。

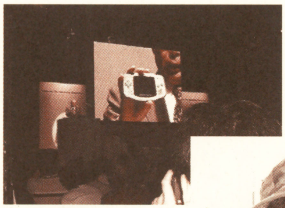
はみ出し ゲーム計画

『スペースワールド2000』でアンケートに答えてくれたみなさん、ありがとう。ゲボゲボ団では新たな団員の募集とともにTシャツの販売も行いますのでよろしく。右のあて先に2000円分の未使用郵便切手を添え希望のサイズ(S、M、L)を書いて送ってね。それから『どこげぼいっしょ』と『ゲボ川柳』ではみんなの投稿をバンバン載せていくのでよろしく。(こばしら)

## ついに発表!! ゲームボーイアドバンスちゃん様のウラの裏は表に迫るっっ! 真夏のゲボゲボ大作戦 in スペースワールド

浅草サンバカーニバル、青森のねぶた祭と並び真夏の3大イベントとして知られる、『スペースワールド2000』への参加、ホントーに御苦労であった。連日の炎天下や、5年ぶりの『ド○クエ』の発売にもかかわらず、おーぜいの人たちが集まったのだぞい。

先日のゲームボーイアドバンスの大スクープ以来、御上から目をつけられている我がゲボゲボ団は、スペースワールドの前日に行われたゲームボーイアドバンスとニンテンドー・ゲームキューブの記者発表へ潜入。残念ながら厳重なセキュリティーに阻まれスクープを持ち帰ることはできなかったが、会場では待望のゲームボーイアドバンスちゃん様のプレイができ、感激のあまり失神するゲボゲボ団員が続出。その翌日からの幕張の会場内で、ゲボゲボ団はより善い組織づくりの参考のために、巨大アンケートを実施したのだった。そして回収された累計1000万通(ウソ)にもおよぶ解答を集計した結果、驚愕の事実が白日のもとにさらされたのだっ!



⬆記者発表でのひとコマ。ついに出た! これがアドバンスちゃん様の勇姿!

⬅めでたくゲボゲボ団への入団が決まった『巨人のドシン1』の飯田和敏氏。

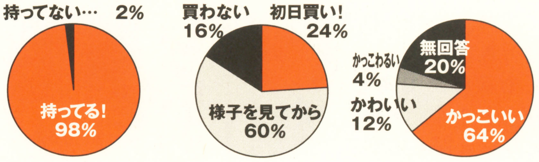
### 巨大っ! 夏のゲボゲボ団アンケート in スペースワールド2000結果発表!

**スペースワールドで聞きました、ゲームボーイアドバンスのこと。**

まず聞いてみたのは、2001年3月21日に発売予定のゲームボーイアドバンスについて。体験プレイの感想や出展ソフトのランキングなど4項目について聞いてみた。さて結果は?

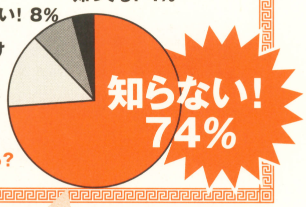
**Q1:遊んでみて楽しかったソフトはなに?**

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | マリオカートアドバンス | 74% |
| 2位 | ロックマンEXE | 30% |
| 3位 | 黄金の太陽 | 20% |
| 4位 | ピノビィーの大冒険 | 10% |
| 5位 | くるくるくるりん | 8% |




**そして本題のゲボゲボ団について聞いてみた。**

ゲボゲボ団の認知率が低すぎる! このショックで副団長のワタナベリィは激痩せでダウン。でも『巨人のドシン1』の飯田和敏ちゃんが入団してくれて万事まるく納まった。




## ❤ゲボゲボ相性占い❤

今回はゲボゲボ団所有のスーパーコンピューター"スーパーゲボゲボ"で、アンケートで人気の高かったアドバンスで発売して欲しいソフトとゲームボーイアドバンスちゃん様の相性をこっそり占ってみた。

### ゲームボーイアドバンスさん(秘数9)とポケットモンスターくん(秘数8)ふたりの恋愛を占いました。

いつもお互い一方通行。お互いの気持ちが見えにくいふたりです。相性はいいとはいえないカップルですがあなたの努力次第でなんとかなるでしょう。

**★アプローチ法は?**
相手の好きなことを研究する必要があります。話をうまく合わせましょう。

**★交際のきっかけは?**
相手が病気などでダメージを受けているときがチャンス。なぐさめてから告白しよう。

**★長続きする交際の秘訣は?**
相手に合わせる努力をいつも忘れずに。約束の時間に遅れるのはダメですよ。

### ゲームボーイアドバンスさん(秘数9)と遊戯王くん(秘数5)ふたりの恋愛を占いました。

出会った瞬間、またはふとしたきっかけで、いっきに恋に落ちて燃え上がってしまうふたり。 アツすぎて周りから敬遠されちゃうかも?

**★アプローチ法は?**
はじめからお互い気になる存在です。まずは相手に微笑みかけてみましょう。

**★交際のきっかけは?**
積極的にアタックしましょう。冗談っぽく「好き!」って言ってみるのもいいでしょう。

**★長続きする交際の秘訣は?**
ふたりっきりで盛り上がりっぱなしのカップルですが、お互いの友人を大切にすることも大事です。

### ゲームボーイアドバンスさん(秘数9)とドラゴンクエストくん(秘数3)ふたりの恋愛を占いました。

いっしょに居るとなんだかホッとする、そんなふたりです。前世は兄妹だったのかも。相手の喜びや苦しみをわかちあえるカップルでしょう。

**★アプローチ法は?**
相手が落ち込んでいるとき元気づけてあげましょう。仲良くなったらチャンス。

**★交際のきっかけは?**
あなたがして欲しいアプローチ方法を考えればきっとわかるはず。ふたりっきりのときをねらえばきっとうまくいくでしょう。

**★長続きする交際の秘訣は?**
似た者どうしなのでズルズルした交際になりそうです。たまには緊張感も必要。

### ゲームボーイアドバンスさん(秘数9)とゼルダの伝説くん(秘数2)ふたりの恋愛を占いました。

仲がいいときと悪いときの差が激しいカップルです。さっきまでいい雰囲気だったのに急にケンカしちゃったり。刺激的なお付き合いになるでしょう。

**★アプローチ法は?**
軽口をたたき合うより、恋を進めるため優しさで相手の力になってあげましょう。

**★交際のきっかけは?**
手紙とかきちんとした感じは避けて、いたずらっぽく「好き!」って伝えてみましょう。

**★長続きする交際の秘訣は?**
隠し事や嘘はふたりを遠ざけます。なんでも話し合ってお互いの信頼感を深め合いましょう。

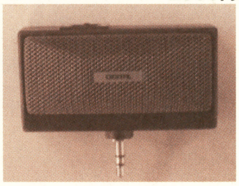
## 超驚級大募集

ゲボゲボ団ではいつでもどこでも団員を募集しています。おもしろいネタややってもらいたいことなどをどんどん書いて送ってね。採用されたお友だちにはゲボゲボ団への入団やいろいろなプレゼントがありますよ〜だ。あて先はいつでも〒154-8528(株)エンタープレインファミ通64+まで。

# 屈伸! げぼげぼ大事典
## 携帯スピーカー大紹介

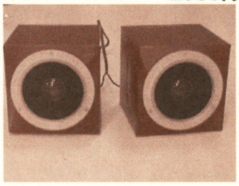
ここ最近、ゲームの音楽(音)にこだわったソフトが発売され始めている。ゲームキャラクターがしゃべったり、音楽を奏でるゲームなどがそうだ。しかし、ゲームボーイはしょせん携帯ゲーム、音量を最大にしても限度がある。そこで、今回の当コーナーでは、ゲームボーイにぴったりのキングオブ携帯スピーカーを決定するため、いろいろな種類の携帯スピーカーの中から、右の4つをセレクトした。"ゲームボーイの音楽(音)を大音量で聴きたぁ～い"と思っていたそこのアナタッッ! 急いで右側を熟読してください。これを読めば、あなたの心の隙間にひっかかっていたものが解消されるハズです。さぁ、急いでっ! 早く! 早く!

### ミニスピーカー タペックス 2000円



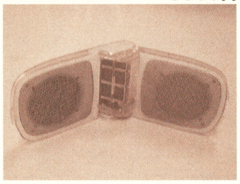
ゲームボーイのイヤホンジャックに差し込もう。音質はクリアーだが、最大音量が小さめ。

### クラフトスピーカー パイオニアデザイン 2980円



箱を作る要領で簡単に組み立てられる。低音が響きすぎてわれてしまう。最大音量も小さめ。

### クールスピーカー オーディオテクニカ 5800円



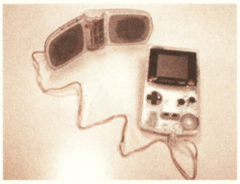
折り畳み式スピーカー。ゲームボーイの音をそのまま大きくしたカンジ。最大音量も大きい。

### クリアモニター JESTAX 3800円

音質、最大音量ともにミニスピーカーとほぼ同じ。スピーカーが大きいので持ち運びにくい。

### ゲボゲボ団はこれがおスキ

ただ携帯用スピーカーといっても価格、性能ともピンからキリまであるが、今回はゲームボーイに装着するということで、手頃な値段のものをチョイスした。なかでも我々ゲボゲボ団がオススメするのは、クールスピーカーだ。5800円とゲームボーイとあまり変わらない価格だが、音質、音量ともにいちばん。また、小さくて持ち運びに便利な点でも◎。



⬅単3電池が2個必要。ゲームボーイを最高の音で楽しみたい人は即買い。

## どこげぼいっしょ™

今回はニンテンドウスペースワールドへ行ってきました～。会場の幕張メッセはゲボちゃん大好きっ子がいっぱいで私とってもうれしかったわ～。さて、どこげぼいっしょでは読者のみんながどこげぼってる写真を大募集! 私はこんなところでゲボちゃんと遊んでいる! と自慢したい人は証拠写真を同封して左のあて先へ送ってね。採用者にはゲボゲボ団オリジナルステッカー&缶バッチをプレゼントするわよん❤

⬆ゲボちゃんで遊びながら盛り上がっていた少年を発見! 誰がゲボゲボ団かわかるかな?

今月の最高得点
**65219点**

## ゲボ川柳

下暮流総元 下暮利休

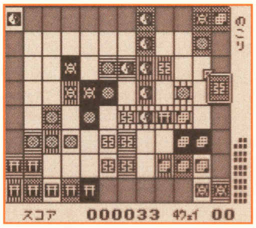
ゲボ川柳とは、五・七・五の各文頭に"げ"と"ぼ"の文字を掲げ、かつゲボゲボ団の日常生活を詠んだ由緒正しき川柳である。また、このコーナーでは毎月読者からの投稿を積極的にのせてゆくので、がんばってはがきを出してちょーだいっ! みんなの作品を審査するのは、わたくしゲボ川柳の家元、下暮(ゲボ)利休でぇ～す。

**ゲボちゃんと 盆栽だけが 楽しくて**

新潟県 神保憲史くん

【寸評】 ワンダフォォ! 哀愁ただよう句に思わず涙してしまいました。この句に込められた現代社会へのアンチテーゼは読む者の心をノックアウト。そしてゲボちゃんと気安く呼んでしまう大胆さにもアンビリーバボーです。

第六回 石道
# ゲボの殿堂



| | |
|---|---|
| 石道 | |
| アスキー | |
| 1990年8月2日発売 | |
| 価格 | 3090円 |
| ポイント | 判別が困難な紋様 |

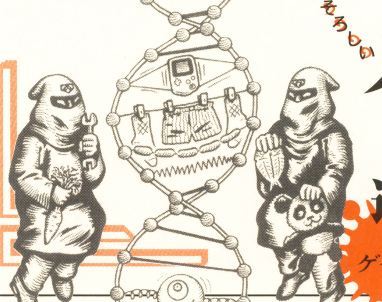
### 石の道とは諸行無常と見つけたり

碁盤目状のフィールドに、紋様の刻まれた石を配置してゆくパズルゲームです。隣合う石は同じ紋様か同じ色味の石でないと置くことができません。シンプルながらじつに奥が深いゲームです。ただし画面写真を見ればおわかりのように、初期モノクロ液晶のゲームボーイでは紋様はおろか色味の識別はまったく不可能。プレイを続けるうちに、クリアーなどどーでもよくなることでしょう。とりかえしのつかない位置に過って石を置いても、「それもまたよし」と、無為自然の境地を会得することができます。人生にとって大切な何かを思い出させてくれる、貴重な人生指南ソフトとも言えますね。

## 掟(おきて) そのろく
### 不純異機種交遊の禁止

早まってはいけない! 夏休みは危険である。肌もあらわな婦女子の誘惑に負けて不埒な行為に走るものがあとを断たない。色仕掛けの甘い誘惑に負け異機種との交遊を行ったものは厳罰に処する!

受刑者の遺伝子を適当にいぢくりまわすという世にも恐ろしい極刑。最近ヒトゲノムマップの解明に成功したゲボゲボ科学団が実験をかねておこなうため、その効果はまったく未知の領域だ。



おそろしい 体罰(たいばつ)
遺伝子操作の刑
ゲ～ノ～ム～

はみ出しゲーム計画

夏休み最後のイベント、ニンテンドウスペースワールドでアンケートを行いました! アンケートの集計結果にも驚いたけど、もっと驚いたことに我々ゲボゲボ団にはライバルが存在したのだ。その名も"チーム おはスタ"。我々がアンケートをしていた場所に、突然現れたかと思うと彼らもアンケートをとり始めたのです。しかも、向こうのほうが人気あったし。(ワタナベリィ渡辺)

ゲボゲボ団

明るいゲーム計画

ゲーム関連・デザイン・音楽

PROFESSIONAL SCHOOL OF GAME BK

# ゲームバカ専門学校

ゲームはマニアのものじゃない、という任天堂の姿勢をスペースワールドに行ってひしひし感じました。言っておくけど、ゲームバカとマニアは全然別ものなんだぜー。そこんとこヨロシク。

## [緊急レポート]：スペースワールドを本音で斬る!!

**村田**：いまは〜も一秋〜。誰もいない海〜。
**秋山**：……年寄りが浸っててもサムいだけですよ。
**村田**：しかたないよ、実際年寄りなんだから。スペースワールド行ってひしひし感じましたね、歳を。小学生以下の子供たちがものすごく多かっただろー。
**秋山**：たしかに。任天堂のファン層の確かさをかいま見ましたね。
**村田**：ショックなのは、その付き添いでいらっしゃってたヤンママたち。人のこと年寄り呼ばわりしてたけど、みんな校長より若いんだぜー？ きっと。
**秋山**：（ギクッ）
**村田**：俺らもこのままだとゲームバカっていうか、ただのバカなんじゃん？ はたから見ると。
**秋山**：そんなー。いきなり身につまされるようなこと言わないでくださいよ。
**村田**：っていうか、そろそろ現実を直視せねば。教頭引退宣言っ！
**坂本ウ**：気合入れて宣言したのはいいけど、それでなにか変わるんですか？ 実質的に。
**村田**：……。
**秋山**：落ち込んでやんのー。
**坂本ウ**：あなたも同じでしょうが。
**秋山**：……。
**村田**：こんなときは『ドラクエVII』で癒すしか。
**秋山**：そうすね。いまどのへんなんですか？
**村田**：チョッキンガーに勝てないんだよねー。
**秋山**：マジヘボくないですか、それ。
**坂本ウ**：あなたたち精神年令はしっかりお子さまだから年令を気にする以前の問題ですよ。
**村田・秋山**：……。

## アドバンス、ゲームキューブそして任天堂のこれから

**村田教頭（以下村）**：校長は発表会でどう感じた？
**秋山校長（以下秋）**：ゲームキューブは正直画面だけ見ると、「PS2とどこが違うの？」という感じでした。
**坂本指導員（以下坂）**：私としては、『F-ZERO X』の4人対戦でクルマが30台ずつキレイに動くなら、"PS2並み"ということでまったく問題ないです（笑）。
**村**：本体はいくらになると思う？
**秋**：PS2がDVD再生機能付きで39800円っていうのを考えると、3万円を切るんじゃないんですか？
**村**：これが2万円台だったら、即買うなぁ。デザインはどう？ 俺としては、前面のコントローラーを差し込むパーツが色違いなのはなんとかしてほしい。
**坂**：それより"デジカード"の差し込み口がふたつしかないほうが問題ですよ。3人以上での対戦でデジカードを使うときは、いちいち入れ替えるんですかね？
**村**：コントローラーは、1年くらいまえに作ったドルフィンの予想図に近かったんで個人的にうれしいな。つぎはゲームボーイアドバンスだけど、カセット1本で4人対戦が可能、っていうのはすごいよね。
**坂**：ただ、音がちょっと……出展用のサンプルだったからでしょうけど、サンプリング音が同時に16音出るとか、新しいハードとしての勢いが見たかったですね。
**村**：アドバンスがコントローラーとしてゲームキューブにつながるのがスゴい。RPGでウインドウとかマップは別画面表示されるようにしてほしい。
**秋**：ただ、3Dスティックが使えないとか、コントローラーとしての機能が極端に制限されるじゃないですか。そのへんがどうなるかが気になりますよ。
**村**：本体の値段はどう思う？
**秋**：もう少し安いと思ってたんで……でも、本体＋ソフト2本で合計2万くらいならいいかな。
**村**：モバイルシステムGBはお金かかりそうじゃない？
**秋**：でも、不特定多数の相手との交換とか対戦ができると楽しいと思うんですよ。それと、新種のポケモンが配られるとおもしろそうかな、と。
**坂**：じゃあ、シミュレーションゲームで新しいマップとかユニットがダウンロードできたりとか。
**秋**：しっかりしたインフラ（設備）と、情報交換や対戦の場が作られることを期待したいですね。
**村**：今回発表されたハードは、ある意味いま考え得るゲーム環境では究極的で、これ以上のスペックはもう必要ないかな、って気がするー。
**坂**：私個人としては、1本のソフトのためだけにハードを買っても、もったいないとは思わないんですよ。「どうしてもほしい！」っていうゲームが出るんなら値段は関係なし、って感じなんで。まあ、それはふつうの人の考えかたじゃないんで、参考にはなりませんが（笑）。
**秋**：会場で直接発表を見たこともありますけど、久々に"期待感のあるハード"が出た、って気がしました。いちゲームファンとして、素直に楽しみにしてます。

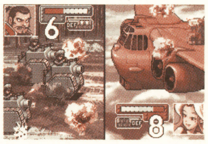
⬆当編集部で勝手に予想したアドバンスと実機の比較。横型、L・Rボタンの有無など、けっこうイイ線いってたかんじです。

⬆"ドルフィン"のコードネームのイメージに引っ張られたデザインになってました。いま考えるとこのコントローラー使いにくそう。

### ゲームキューブ・アドバンスのこのへんに超期待っ!!

#### 秋山校長の場合

ファミコン、ゲームボーイ、NPとシリーズを通じてのファンなんで『ゲームボーイウォーズアドバンス（仮）』に大注目ですね。シミュレーションゲームはテンポが命だから、マシンパワーがアップしてゲームがサクサク進行してくれるようになってるといいなぁ。『64ウォーズ』もラインアップから消えたんで、さらに期待度アップってことで。



#### 村田教頭の場合

なんといっても『F-ZERO』が4人対戦できるのがうれしー。しかも1本のソフトで4人まで対戦可能なのは大感激！ 廉価版ソフト以上の影響を業界に与えることでしょう。あとアドバンス本体をゲームキューブのコントローラーに使える機能が凄いっ！ 相手に殺意すら覚えるほどの戦略性を持ったゲームを作ってほしいものです。

#### 坂本ウ生活指導員の場合

『シャイニング』シリーズ好きとしては、あのテイストを継承している『黄金の太陽』はとっても気になるところ。勇ましいBGMとかキャラクターがビクッってなるところとか、随所にそれっぽさがあるんですよね。戦闘シーンもこれが携帯機なのかっ！ ってほどのデキだし。期待大！ アドバンス万歳！

## 生徒大募集中

当校では読者のみなさまからのおたよりを大募集継続中！ "アルティマニア"のミニミニ攻略や、アドバンス、ゲームキューブへ期待することなどどんどんお送りください。掲載者には粗品を進呈しまーす！ あて先は 〒154-8528（株）エンターブレインファミ通64＋まで。

はみ出しゲーム計画

スペースワールドの会場でゲボゲボ団のアンケートを手伝ったんだけど、こばしらの巨体にお子さまたちが怖がって泣く泣く。ゲボゲボ団への入団拒否者が続出していたところ、俺のパツキンがなぜか好評を拍してゲボゲボ団＝極悪組織のイメージを刷新することができました！。じつはただの白髪隠しなんだけどね、これ。（村田教頭）

ゲームバカが泣いて喜ぶ海外ニュースコーナー

# GNN

Game*bk News Network

## 夢のマルチメディア(死語)端末登場！ はたしてその実態は？

こんばんは。ゲームバカニュースネットワーク、GNNの時間です。今月はゲームソフトも遊べるDVDマルチメディア端末として、一時期ごく一部で話題になった、“NUON”発売の話題をお送りします。

“NUON”とはゲーム機本体ではなく、DVDをメディアにした映像、音楽、ゲーム、インターネットの総合エンターテインメントマシンの統一規格の名称です。この規格に準じた機器が複数メーカーから登場する予定になっています。

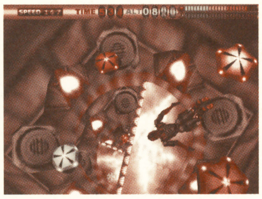
### う〜ん、これはどーなんだ？

⬅見た目はAV機器そのまま。これをよしとするかは、意見のわかれるところではあります。上からサムスンの“N2000”、東芝の“SD2300”、モトローラの“STREAMASTER”。

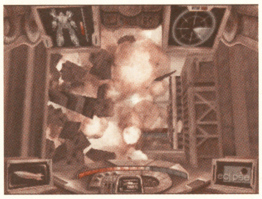
その先陣となるSAMSUNG社の“N2000”が7月30日に発売になりました。価格は350ドル(約38000円)ですから、DVD専用機とほぼ同額になっています。とはいえ現段階では対応ゲームソフトは発売されていませんし、年末にリリースされる予定のソフトラインアップを見ても、『TEMPEST3000』や『IRON SOLDIER』など、幻の32ビット級機“JAGUAR”の続編タイトルがメインになっていて、とても一般ユーザーが興味を持つとは思えません。

“PS2”もDVD再生機としての使用頻度が高く、ゲームソフトの売上が低迷しているようですし、小型で低価格のPCの売上が好調な現状を鑑みますと、このように中途半端な“マルチメディア”構想では、似たような規格提唱を大々的に掲げ、瞬速で消滅していった“3DO”の悪夢の再現になることは必至なのではないでしょうか。

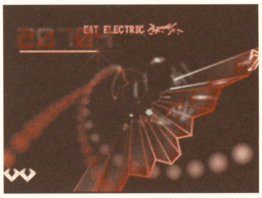
ゲームバカニュースネットワーク、GNNでした。



➡『FREEFALL』。浮遊感の表現が期待のオリジナルソフト。ちょっと面白そう。



➡『IRON SOLDIER』。ロボット戦略アクション。同系列のソフトに比べ見劣りが。



➡『TEMPEST3000』。いまさらこれはな〜。たしかに画面はキレイだけど。

---

アルティマニアック(究極バカ)に大攻略 第7回

## 『ドラゴンクエストIV』

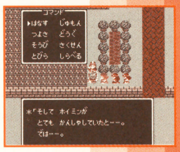
エニックス／1990年／ファミリーコンピュータ★

### ゲェムバカアルティマニア

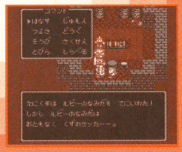
すっかり秋の気配を感じさせる今日このごろ。ちまたの話題といえばやはり『ドラゴンクエストVII』ですが、今回はその発売記念にいまだ他機種への移植がされていない、『ドラゴンクエストIV』を楽しむ一番のポイントを伝授したいと思います。そのポイントとはずばり“物語に身をゆだねること”。『ドラゴンクエストIV』は、キャラごとに章立てになっているなど、登場する人々や敵キャラが織り成す“物語”という部分にとくに力を注いだ作品です。急ぎ足でプレイせず、メッセージをじっくり読み、キャラクターたちにシンクロして旅をすることをお薦めします。最後には“力で倒すことだけが正しいことなのか？”という割り切れない想いを抱くことになるのではないでしょうか。当時堀井氏は「ROMの容量の関係で敵キャラの心情を書き込めなかった」と語っていたのですが、『ドラクエ』シリーズのよい部分すべてが折り込まれている『VII』では、『IV』では答えを出すことのできなかったその想いにきっと答えてくれていることでしょう。

**和製RPGゲームの最高峰かつ活字離れ世代に“物語の快感”を教えてくれる真の意味での次世代絵本。**

**アルティマニアポイント1**
『ドラクエ』の魅力のひとつに、けっして後ろ向きではないいい意味でのノスタルジアがあると思うんだけど、それを的確に表現した名セリフでアルティマニア。



**アルティマニアポイント2**
このころからスライムは敵とは思えなくなってきているんですよねー、もう。棒で叩いたりとかできない、っつーの。そういう人けっこう多いと思うんでアルティマニア？

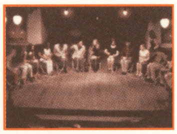


**アルティマニアポイント3**
ゲームの中の“物語”と、ボタンを押してアイテムをゲットという“現実”の行為が、まさにシンクロした奇跡の瞬間。マジで背筋が凍るほど感動したでアルティマニア。

---

## ゲームバカ専門学校映像学科

押忍っ！ ゲー専校舎の一角でひっそりと活動中の硬派な“ゲームバカ映像学科”だが、今月は世のゲームバカたちに広く知らしめたい名作を紹介させてもらう。その作品は、『イグジステンズ』。監督はカンヌの審査員長の経験もあるカナダ人のディビッド・クローネンバーグ。近未来のヴァーチャルリアリティゲーム機を巡る巨大企業と“反ヴァーチャルリアリティ主義”組織との抗争、それに巻き込まれた主人公たちの現実認識の崩壊が、クローネンバーグ特有の有機的な世界観で描かれている。特筆すべきなのはやはり“ゲームポッド”の画期的な造形。これは両生類の有機組織から作られた、脊髄に空けられたコネクターを通してプレイヤーと直結する“生きている”ゲーム機だ。「そんなバカな」と思われるだろうが、わずか10年でファミコンからPS2に至ったゲーム機の進化のスピードを考えると、あながちあり得ないことではないのかもしれない。

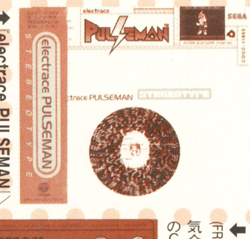


**『イグジステンズ』(eXistenZ) 1999年／アメリカ作品／97分／9月20日レンタル開始／ポニーキャニオン(03-5521-8041)**

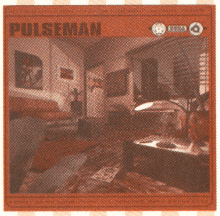
---

## GamersVinyl

ポケモン以前のゲームフリーク**田尻智**氏の意欲作、**『PULSEMAN』(セガ・メガドライヴ)**のコンセプトアルバムを紹介。1枚は当時**電気グルーヴ**にいた**砂原良徳**によるユニット、**ステレオタイプ**のもの。ゲームの世界を表現しつつ、リスニングにもフロア向けにもなる**すばらしい**出来。もう一方は、国内テクノレーベルが独自に企画したもので海外テクノアーティストや、**石野卓球**等国内アーティストの変名での参加の**完全フロア対応型**。こちらは曲違いのアナログ盤もあります。どちらも、**ゲーム知らなくても**楽しめるとこがミソ。このころは**ゲーム&テクノ**が熱かったよい時代でした。




➡『electrace PULSEMAN』／STREOTYPE(日本コロムビア)
両盤共94年発売なんで中古屋で。




⬅『PULSEMAN』／V.A.(FROGMAN RECORDS)
気合入ったジャケットは当時最先端のCGアーティストのもの。最高！

---

はみ出しゲーム計画

本誌8月号で大放出したPCエンジンセットが当選した今井君、お礼のはがきをどうもありがとう。おもしろいソフトを捜しているとのことですが、比較的手ごろな価格で手に入るオススメのPCエンジン用ソフトとして『スーパースターソルジャー』、『最後の忍道』、『ダンジョンエクスプローラー』あたりの名前を挙げておきましょう。がんばって見つけ出してくださいね！(秋山校長)

ゲェムバカ専門学校

**今月のお題は、本誌編集長がクロスレビューで満点をつけた名作『マリオストーリー』なのだ。参加者は『マリオストーリー』記事担当のラッティ中野、RPG早解き派の坂本ウ、あまりRPGをやらないワタナベリィ渡辺の3人だ！ さて、どうなることやら。**

# トーク＆バトル ゲームコロッセオ

## 第6試合：『マリオストーリー』

※ゲームコロッセオとは古代ローマ時代の闘技場にちなんだ、3度のメシよりゲームが好きな沸点1000度の人間たちが、熱いバトルの末に語り合う、そんな広場のことである。

**坂本ウ（以下ウ）** 最初に『マリオストーリー』の画面とかイラストを見たときどう思った？

**ラッティ中野（以下中）** 衝撃ですよ。ショック。

**ウ** 雑誌の記事を見たとき、とにかく**黒目のマリオ**にすごく違和感を覚えたんだよね。

**ワタナベリィ渡辺（以下渡）** あー、そうですね。

**ウ** こんな絵じゃ絶対ダメじゃんって思ってたんだけど、いざ遊んでみたら、逆にこの絵じゃないとダメだなって思った。いつもの絵のマリオが「ヒャッホー」とか言いながら飛びまわってたら、ほのぼの感がなくなって**台無しじゃん？**

**中** 確かにそれはあるかも。あの世界でふつうのマリオが歩き回ってたらイヤかも。

**ウ** **調子に乗ってるマリオ**が嫌いな渡辺さんは、今回のほのぼのマリオはどう思ったの？

**渡** このマリオはかわいくていいんじゃないですかね。でも**ルイージファンとしては**もっとルイージを活躍させてほしかったな。**留守番させんなよ**ってカンジ。

**中** **旦那の帰りを待つ奥さん**状態（笑）。しかも旦那ぜんぜん帰ってこないし。愛人の家に通い詰めてる旦那の嫁みたいな（笑）。

**ウ** **それがルイージっぽくていいんだよ**（笑）。キャラクターに関しては練り込まれてかなりいいカンジだよね。でも、**ペラペラ感**はあんまり感じなかったな。

**中** そうかも。最初のうちは物干しからヒラヒラ落ちてくるだけで感心したりするんですけどね。

**ウ** 慣れちゃうんだろうね。この世界ではそれが当たりまえだから、ペラペラにも何も感じなくなる。

**中** 最初にキノコハウスに泊まったときは笑いましたけどね。ベッドに入るときペラッてなるじゃないですか。仲間もいっしょに入ってんのかって（笑）。

**ウ** ところで渡辺さんってRPGやんない人じゃないですか。RPGをやらない要因はなんなの？

**渡** 話を**いちいちみんなに聞いていく**のが面倒くさい。

**ウ** それはRPG嫌いに多い理由の筆頭だよね。

**渡** 『マリオストーリー』でも、とりあえず全員に話を聞こうと努力しましたけど、やっぱり聞いてないところがあったみたいで、どこに行けばいいのかわからなくなっちゃいました。

**ウ** でもこのゲームって、ステージの最初のイベントでつぎの目的地を教えてくれるじゃない？ **もしかしてそれも読んでない**んじゃ……。

**渡** **ボタンをすごい連打してたら**文字がどんどん流れていっちゃうんですよ。

**ウ** それ、**ぜんぜん聞いてないじゃん**（笑）。そりゃ詰まりもするよ（笑）。

**中** **完全に上の空**（笑）。どこで詰まったの？

**渡** デアールっていう占い師を捜してたら、奥のほうの違う占い師のところに行っちゃって。

**中** ああ、ミステールとアツメールね。

**渡** そこに行けばいいと思ったんですけど、ぜんぜん話がつながってなくて、迷っちゃったんですよ。

**中** ボクも正直そう思った。占い師ってミステールとアツメールのことを言ってるのかなって。

**渡** けっきょく町に戻ってきても、どこに行けばいいのかぜんぜんわからなくなっちゃって。

**中** デアールの家が怪しいとは思わなかったの？

**渡** ぜんぜん思わなかったんですよ。最初入れなかったからカギがかかってるのかなーと思って**ずっとシカトしてました。**

**中** あとで入れるに違いないとかぜんぜん思わずに。

**ウ** あ、デアールの家って最初は入れないんだ。

**中** 最初は入れないんですよ。

**ウ** 私は最初にキノコタウンに来たとき、まったく町の中を探索せずにまっすぐ星のふるおかに行っちゃったからなあ。**知るか！**ってカンジで。

**中** おおっすごい！ 恐い！ ディスコミュニケーションだ！ **しゃべらない若者たち**（笑）。

**ウ** どうせ何回も来る冒険の拠点なんだろうって思って、いま話を聞かなくてもいいやみたいな。

**中** ええ～。ボクはちゃんとひとりひとり話を聞いて回りましたよ。ボクは渡辺さんと同じで面倒くさいってかなり思うんですけど、あとでわからなくなって**戻ってくるのはもっと面倒くさい**じゃないですか。だから町が広すぎるよ～と思いながら泣く泣く聞いていきましたけどね。

**ウ** このゲームってふつうのRPGと違ってアクションの要素が強いよね。それに関してはどう？

**渡** おもしろいです。町で話を聞くよりは、ノコブロスのとりでで**飛んだり跳ねたりしてるほうが**好き。自分の中で**気持ちが盛り上がってきますよね。**

**中** **地味に話をしてる場合じゃないと。**

**ウ** スイッチを押したりして謎を解いたりするじゃないですか。そういう謎はどうなの？

**渡** 楽しかったですよ。

**中** でもノコブロスのとりででしか行ってないんですよね。アラビンいせきはやってないんでしょ？

**渡** **ちょこっと**行ったんですけど難しくて。

**ウ** **途中で引き返したんだ**（笑）。

**中** ボクはアラビンいせきで詰まっちゃいました。石が3個あるとは思わなかったんですよ。いちばん奥まで行って1個見つけてこれで進めるに違いないと思ったんですけど。そのあと迷いに迷ってあとふたつ見つけたのになんにも起こらなくて。

**ウ** ああ。柱にはめ込むのがわからなかったんだ。

**中** そうです。かなりめげそうになりました。その先のステージは簡単にクリアーできたんですけどね。

**渡** アラビンいせきって難しそうでしたよね。

**ウ** アクションコマンドはどうだった、渡辺さん？

**渡** そうですね。わりと成功してたっぽいですよ。

**中** バッジ使ったりとかは？

**渡** **バッジってなんでしたっけ？**

**ウ** **おいおい**（笑）。

**中** 連続ジャンプができるようになったりとか、ピンチのときに敵がミスするようになったりとか。

**渡** **ああ、**つけましたつけました。

**中** もうちょっとゲームを進めると、どっちのバッジをつけようかって悩んだり、レベルアップするときにバッジをつけたいけどHPもきついしとか、自分の中で葛藤が生じるんですよ。

**渡** はあ～。

**中** ほかの人がやったデータとか見ると、つけてるバッジが人によってぜんぜん違っててておもしろい

坂本：いつものマリオが「ヒャッホー」じゃ**台無しじゃん？**

渡辺：**ルイージファン**としてはルイージを活躍させてほしかった。**留守番させんなよ。**

中野：**旦那の帰りを待つ奥さん状態。**

渡辺：**ボタン連打**してたら**文字が流れていっちゃうんですよ。**

坂本：**ぜんぜん聞いてないじゃん。**

中野：**完全に上の空。**

んですよ。人の**内面をのぞき見たような**気になれますね。

**ウ**　そうそう、そうなんだよね。

**中**　バッジの使いかたとかどの仲間を使うかとか、レベルの上げかたとか、いろいろな選択肢があるところがいいですよね。

**ウ**　渡辺さんはレベルアップのときにどれを選んだ？

**渡**　とりあえずひととおり順番に。

**中**　**順番派**(笑)。ボクは最初のほうはHPで、バッジが増えてきたあたりでBPですね。FPがいちばん後回しでしたね。

**ウ**　私はとにかく技がたくさん使えないとイヤだから、FPばかり上げてました。**HPはガードすればいいや**と思って、ずーっと10でがんばってたし。

**中**　HPを上げたのっていつごろなんですか？

**ウ**　一撃で10以上食らう敵が出てきて、**これは10じゃダメだな**って(笑)。とりあえず上げときました。

**中**　ゲームがうまい人ってFPを重視しますよね。

**ウ**　とにかくガツーンって大ダメージを与えたいんですよ。**ダメージなんか食らってる場合か！**って。

**中**　**やられるまえにやると。**

**ウ**　そうそう。

**中**　ボクはあんまりゲームうまくないんで、基本的に考えかたが防御なんですよ。戦闘でFPをあんまり使わない。FPを使うのが基本だとなくなったときに不安でしょうがないんですよ。FPが残り5とかになると**いたたまれなくなっちゃう**んで。FPに余裕を持って戦ってると、けっきょくぜんぜん使わなかったり。

**ウ**　じゃあハンマーとかで殴ったりするんだ。

**中**　それがメインですね。だから仲間もFPを使うやつは嫌い。**レサレサ**とかは通常の攻撃でもけっこうイケルじゃないですか。フェイバリットな仲間ですね。

**渡**　へぇ～。私もハンマー派でしたよ。ジャンプは失敗しやすいじゃないですか。

**ウ**　私はジャンプ派だったなあ。やっぱレンゾクジャンプでしょ。渡辺さんはどの仲間が好き？

**渡**　いちばん好きなのは**カメキ**。貫通攻撃が好きでした。こいつだけランクアップさせましたよ。

**ウ**　私は**ピンキー**かな。スーパーバクハツを使えば短時間で一気に敵を倒せるからね。いかに短時間でクリアーするかが私の基本なんで。あと後半のボス戦はアカリン。通常攻撃が強力だし、はつでんパワーでマリオの攻撃力をアップしてくれるしね。

**中**　じゃあFPを使う技を使いっぱなしですか？

**ウ**　それはもう。ガンガン使ってましたよ。

**中**　それじゃ途中でFPが足りなくなりません？あ、ザコはあんまり相手にしないんでしたっけ？

**ウ**　ザコってほとんど避けられるじゃないですか。それがすごくいいんですよ。もう**ザコとの戦闘なんてやってられるか**ってカンジ。っていうかザコと戦わなくてもぜんぜんボスに勝てるし。

**中**　おおー、スゴイ。

**ウ**　ボスとか強制戦闘で手に入るスターポイントだけでも適度にレベルが上がるからね。ザコはくるくる回りながら避けまくってた。**っていうかザコを避けるのって楽しくない？**

**中**　ボクは出てくる敵を倒していかないとレベルが低くてしんどいかなーって思ったんで、ちゃんと倒しながら進んでました。

**渡**　私もちゃんと倒してましたよ。ザコに先制攻撃ができるっていうのがおもしろいですよね。

**ウ**　っていうかさー、せっかく時間をかけてザコを倒しても4とかしかくれないと**ギャフンって思わない？**

**中**　**かなり**思います(笑)。

**渡**　そうですよね(笑)。ボスを倒したほうがもっともらえますからね。

**ウ**　敵に当たっちゃったときも連打すればほとんど逃げられるし。戦闘は回避できるんだよね。

**中**　でもコインを落としちゃうじゃないですか。

**ウ**　**ぜんぜん問題なし**。私はクリアーするまで**買い物を1回もしなかった**から。あと星のかけらも一度も交換しなかったなあ。

**中**　よくクリアーできましたね。

**ウ**　さすがに最後のクッパはちょっと苦労したなあ。何回かやられちゃったし。**クリアーレベルは18で8時間半**かかったんだけど、これってどうなのかな？

**中**　ふつうはレベル23ぐらいでクリアーってカンジじゃないですか？ クリアーまでは20時間はかかると思いますけど。

**ウ**　レベルを上げると簡単になっちゃってつまんないから、なるべく**低いレベルで進みたい派**なんだよね。

**中**　マゾだ(笑)。ところで、坂本さんは『マリオストーリー』どう思いました？

**ウ**　おもしろかったよ。星のかけらとかバッジとか集める要素もあって飽きが来ないしね。

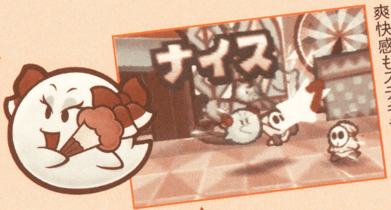
**中**　そうですよね。ボクもちょっと詰まったら手紙を配達してみたりとか。ちゃんと逃げ道があるんですごくいいなあと思うし。よかったー。ボクかなり好きなんですよ『マリオストーリー』。今日はほめるつもりで来たんですけど、まだほめてないんで**危機感を覚えて話題を振ってみた**んですけどね。渡辺さんはどう？

**渡**　おもしろかったですよ。でも私はとにかく**先へ先へと進みたい派**だったんで、集めるとかは**ぜんぜん興味なし**(笑)。

**ウ**　**ひと言多いな**。まあいいか。

**ラッティ中野**

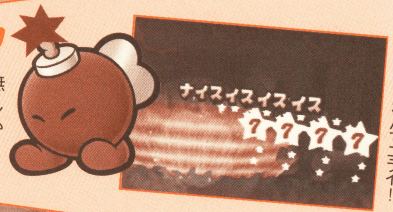
別冊付録の編集作業で忙殺中だったが、コロッセオ開催の話を聞きつけて緊急参加。このゲームへの愛は誰よりも深い。




←3Dスティックを倒すのが激楽しい。連続攻撃の爽快感もステキチック。

**坂本ウ**

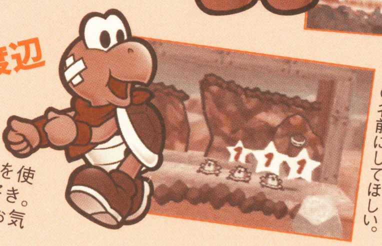
本誌レトロゲーム系編集者。無意識のうちにRPGを早解きしてしまうという病気に冒されているかわいそうな人なのだ。




←自分の体を爆発させて捨て身で敵に大ダメージを与えるなんてエライ！

**ワタナベリィ渡辺**

本誌ゲボゲボ系編集者。頭を使わないアクションゲームが好き。最近は『マリオテニス64』がお気に入りのご様子。



←ノコノコなのだからカメキではなくノコタなどの名前にしてほしい。

明るいゲーム計画

**コミュニケーションは最高のゲームなのか? ハナシコミュニケーションの形が多様化してきている、という真面目なハナシ。少し前まで若年層は「ヒトと触れ合うことを拒む世代」と目されてきた。しかし、携帯電話の出現で、「誰かとかかわっていないと堪えられない世代」になりつつある。“面倒”だったはずの“コミュニケーション”が、なぜ快楽性を持つことになったのか。ちょっと検証してみたい。**

# ゲームのハテナ

## 第16回 コミュニケーションは原始的だけどもっとも面白いゲーム?

モンガイカンのゲーム論　サカタカツミ

イラスト/西小野ゆうこ

### コミュニケーション現在進行形

携帯電話の出現によって、ある相手とのコミュニケーションのために生じるパブリックな部分が著しく減少していることは、先月も述べた。ダイレクトに相手へアクセスできるせいで、様様な社会的なハードルをすっ飛ばししてしまっているからだ。

その一方で、携帯電話の番号を他人に教えることへの抵抗感を持つ人は、少なくなりつつある。これは、パーソナルなモノだったはずの電話番号のパブリック化が進んでいる、とも考えられるだろう。もちろんウザイ相手には教えないだろうし、たとえ教えてしまっても、着信拒否などの”機能”で対抗することができるという安心感もあるはずだ。世代によって違いはあるが、ヒトとの関わりかたが変わってきていることを肌で感じる。

携帯電話によって、コミュニケーションの形に変化が生じていることは、若年層だけに限った話ではない。中年と呼ばれる世代のお父さんがたで、水商売のおねえ様たち相手の、携帯電話によるメール交換にウツツを抜かしているヒトも少なくないし、主婦たちにとってはネットワークを維持するための不可欠なツールになっている。断絶してしまっていた親と子の関係に至っても、携帯メールなら本音が話せるというエピソードも少なからず耳にする。

楽しいだけの仲間はもちろん、わずらわしい人間関係の緩衝材にもなりつつある携帯電話や電子メール。その(ある意味での)面白さの秘密とは、いったい何なのであろうか。

### モードチェンジがキーワードだ

普段は怖いくらいに厳しいヒトなのに、メールだフェイスマークなどを駆使してまるで別人のよう……あなたの周りにそんなヒトはいませんか。そんなヒトは「モードチェンジャー(=サカタ命名)」であると断言して良いだろう。そう、利用するメディアによって人格を変えてしまえるヒト、つまり「モードを変換する」ヒトが最近急増している。

カンタンに言えば、メディアの違いに合わせキャラクターを使い分ける、ということだ。携帯電話なら優しく、メールならおどけて、実際の人物は硬派に、などという感じだ。いくつもの異なる自分を生み出すことができれば、たくさんの世界を持つことができる。いままでは、空想かゲームでしか実現できなかった“違う自分”を、カンタンに作り出せる。

夫にも相談できない重要な悩みを、インターネットの出会いサイトで知り合った、顔も見たことのない男性に打ち明けて相談する。これは、妻である女性が、夫には決して見せない「モード」を披露している、と言える。相談を受けている男性にしても、実際には心優しい人物ではないかもしれないが、メールの上ではいたわりのある人間になりきっている可能性がある。お互いに、現実世界とは異なるモードの自分になっているが、コミュニケーションを取っているのはリアルの世界だ(ややこしいけど)。

結婚しているのに、独身者だと偽って遊びまわる。学歴や経歴、果ては性格まで、あらゆるモノを相手の都合の良い「モード」に変換してコミュニケーションをとる。相手に合わせるというポイントが、いままでのメディアとは違うところだ。面と向かってなら小言を垂れるだけの相手に過ぎない娘にも、電子メールならなぜか思いやりある言葉をかけてあげられる。受け取った娘のほうも、ふだんは憎たらしいおっさんであるお父さんが、本当は優しいんだなと思う。メディアを通しただけで、送り手側と受け手側、双方のモードが変わっている。これ、考えてみれば面白いに決まっている。まるでよくできたゲームみたいじゃないか。

### いまのゲームに足りないものとは

モードチェンジはゲームみたいだ、と書いたが、ゲームの本質はまさしく”モードチェンジ”にあるといっても過言ではない。

自分は勇者には決してなれないし、ストリートファイターにもなれない。(たまに例外もいるだろうけど))豪速球を投げることも、それを打ち返すことも、拳銃をぶっ放すことも、レーシングカーに乗ることもできないけれど、ゲームの中ならそれが可能になる。擬似的だけれど、自らのモードを変えることができるのだ。

そのモードチェンジに違和感がなければ、ゲームに深くのめり込めるし、そのゲームは面白いものだと評価される。違う自分にスムーズになれるゲームが面白い、のは当たり前だろう。

来月は、今のゲームに足りないものを、携帯電話・モードチェンジと絡めて、さらに追求してみたい。まだまだ深くなりますよ。お楽しみに!

←『掲示板やチャットもモードチェンジのステージになっている。

←ロールプレイングとはもともと役割(ロール)を演じる(プレイング)の意。

**サカタカツミ 近況など**
流行情報研究所所長。中国地方のある街を活性化するようなポータルサイト立ち上げをプロデュース中。携帯電話は便利だけど、相手がどんな状態であってもいきなり目の前に現れているんだ、ってことは忘れてはいけないです。自省。

# 第二回 永田泰大 魂の叫び

ゲームが生む名言・金言・珍言を拾っていくコーナー

**一定以上の熱情を持ってゲームに接するとき、人はわけのわからぬ言葉を叫ぶという。それは音量として尋常ならざる場合もあるし、意味として逸脱する場合もある。しかし、そう言わざるを得ない局面がたしかに存在する。それが魂の叫びでなくてなんだろう。ロックンロール。**

## あーもー 俺のものになんないかな シーレーンー

**発言者、H。**『風来のシレン2』のサンプルROMが編集部にやってきた。当然、奪い合いである。**世に『シレン』ファンは尽きまじ**とはこのことである。とりわけハマったのはHである。彼の生活を見るに寸暇を惜しんで『シレン』である。なんだか**うっとりした表情**を浮かべながら『シレン』である。誰かがROMを持って行くと**悲しげ**ですらある。そして、週末を控えた金曜日の夕方、Hは僕に向かって言った。「永田さん、家にROM持って帰っちゃダメっすか？」。**ダメである**。ROMは編集部から持ち出しちゃダメなのである。ムチャを言うな、とHをたしなめたところ、Hはイスの背にもたれかかり、**手足をバタバタさせて**言った。「**あーもー**、シーレーンー、**俺のものになんないかな**、シーレーンー」。**思春期特有の行動**である。**ティーンネイジャーの情熱**である。**悶絶**するとはこのことである。ほとんど「おんな～」という、例のそれに近い。それで僕がどうしたかというと、思春期の友だちに接する思春期の友人のように、「まあまあ」と**失笑しながら**なだめたわけである。気持ちはわかるぜ、とね。

⬆渇望するという点で、待たされまくった『シレン』ファンの情熱は思春期のそれに匹敵する。

## 言うなよ、言ったら言うぞ！

**発言者、N。**さて、『ドラゴンクエストVII』が発売されると、あちこちで『ドラクエVII』談義が始まるのが常である。そうなってくると、先の展開を知りたくない人にとっては非常にやりにくい。何しろ、談笑しているといつの間にか知らないダンジョンの話になってたりする。こういうのって、ほんと**デリカシーのないやつ**は恐ろしいというか、**無自覚**というか、**ある意味純粋**というか。まるで悪気なく、重要なことを**ぺろっと言っちゃう**から困る。そんな感じでエレベーターに乗り合わせたMとN。ついついしゃべりがちなMが得意げに『ドラクエ』の先の話を始めるに至り、Nはムッとしながらそう叫んだ。「**言うなよ、言ったら言うぞ！**」。なんだかムチャクチャである。**自分の喉元にナイフをつきつけて銀行強盗しているようなもんである**。しかも先に進んでるやつに自分が知っていることを言ったところで相手には効かないわけである。しかし、**迫力に押された**Mは、すぐに黙ってしまったとさ。

⬆先の話は知りたくないのだが『ドラクエ』談義は楽しい。そのアンビバレンス。

## 数打ちゃ当たりますよ

**発言者、小原久。**小原久。彼はペンネームを池袋ラクセルといって、ゲームがとても上手い男として知られている。そんな彼も大の『シレン』好きで、サンプルROMが到着するやいなやプレイし始めた。それでしばらく彼のプレイを見ていたのだが、なんとも驚いた。ぶっちゃけた話が、つまりその、**ヘタなのだ**。あれだけゲームが上手い男が、『シレン』となるとヘタなのだ。持ち前の**無鉄砲**さと元来の**負けず嫌い**な性格が災いして、ついついムキになっちゃうらしいのだ。要するに**死にまくり**である。これはしかし、平素格闘ゲームなどでボコボコにされている僕からしてみると愉快である。ここぞとばかりに、『シレン2』をプレイする彼の背後に立ち、「回復が先！」などと**先人気取り**。そして皮肉のとどめとばかり、「小原、クリアーできないんじゃない？」などと言ってみる。すると池袋ラクセル、**にやり**と笑ってひと言。「**数打ちゃ当たりますよ**」。むう。**負けず嫌いなやつ**。

## にゃあ

**発言者、永田泰大。**格闘ゲーム好きな編集者数人と、『カプコンvsSNK』をやっていた。例によってまるで勝てないのだが、下手は下手なりにがんばっていた。そしてついに、僕は勝つかと思われた。女神はまさに舞い降りんとした。しかしその刹那、敵のくり出すコンボやら必殺技やらをボコボコと喰らい、なんだか知らんが**ピカピカ光ってドカーンと負けた**。負けたぁっ、と思ってレバーから手を離すと、後ろで見ていたSが僕に言った。「永田さん、いい年して**「にゃあ」**はないでしょ、猫じゃないんだから」。一瞬なんのことだかわからなかった。ふと騒いでいた自分を思い出し、Sに聞いてみた。「……いま、**「にゃあ」**と言ったか？ 俺は？」。「言いましたよ」。たしかになにか口走った気はする。しかしそれは、**「があっ」**とか**「くわぁ」**とか、せめて**「ぎゃあ」**くらいではなかったか？ いくらなんでも**「にゃあ」**はないだろ、**「にゃあ」**は。すると、対戦していたMが隣で言った。「言いましたよ、永田さん。負けながら**「にゃあ」**って」。「……そうか、俺は**「にゃあ」**と言ったか」。もしあなたが年長者の**威厳**を保ちたかったら、格闘ゲームでどんなに興奮しても、**「にゃあ」**と言ってはいけない。**猫じゃないんだから**。

## SHOUT IT LOUD!! 魂の叫び募集!!

さて、みなさんのまわりにもありませんか、こんなような**魂の叫び**。いや、あるはずですよ、**魂の叫び**。サラッと流してしまったその言葉、ひょっとしたら**魂の叫び**じゃないですか。べつに叫んでなくてもいいんですよ、**魂の叫び**。募集してますよ、**魂の叫び**。**あて先はファミ通64+編集部「街で見かけた魂の叫び」係まで。**

### はみ出しゲーム計画

**【ゲームと無関係な魂の叫び】** **発言者I。**Iはヌイグルミなどを好む男である。最近のお気に入りはニャンマゲという日光江戸村のキャラクターである。Iはニャンマゲ好きが高じて、日光江戸村にも訪れる男である。ある日Iは、いかにニャンマゲが愛らしいかをとくとくと語り、最後にこう締めくくった。**「俺のディズニーランドは、日光江戸村だ！」**。いや、その、気持ちはわかるけど。

# 真相と噂

まじまじデスカ!? ウワサじゃろ?!

しんそうクンとうわさチャン

**N社の次世代ハード発表会に潜入したふたり。さらにS社の事情、ゲームショウの話、ふたりの暴走はもう止められないッ!?**

**真相くん**　スゴイね、ニンテンドーゲームキューブ!
**噂ちゃん**　スペースワールド前日のプレス向けの発表会、かなり盛り上がったわよね。でも、あんな形になるなんて、思わなかったなー。
**真相くん**　そう? 噂では、スターキューブって名前になったという話もあったし、四角くなりそうだったじゃん。あんな小さいとは思わなかったけど。
**噂ちゃん**　しかも、DVDじゃなく、新しい8センチの専用メディアっていうのは意外だったな。
**真相くん**　将来的には、携帯することも可能だよね。シングルCDくらいの大きさだったら。
**噂ちゃん**　おしゃれっぽいんだけど、見た目じゃないのよね。すごく実用的なデザインだと思う。
**真相くん**　宮本さんを始め、任天堂の人たちが、みんなうれしそうだったのも印象的だったね。
**噂ちゃん**　任天堂にしては大がかりだったけど、それでいて、正直というか、手作りな、飾らない発表会って感じだったしねー。
**真相くん**　我々が考えた最高のゲーム機がこれです、というメッセージが伝わってきたよね。
**噂ちゃん**　うんうん。なんか感動したよ、私。
**真相くん**　ソフトメーカーの人たちも同じように受け止めたんじゃないかな。やっぱり任天堂だ! って。サードパーティーもかなり戻ってくるでしょ。
**噂ちゃん**　さっそく『バイオ0』が発表になったよね。
**真相くん**　噂では、ほとんどできてるっていう話もあるらしいよ。キューブ版『バイオ0』は。
**噂ちゃん**　P○2のソフト、売れてないよね。P○2は失敗だって、S社の社内でもふつうに言ってるみたいよ。C社の『O』が100万本行かなかったら、もうP○2でミリオンヒットは出ないんじゃないか、っていう話もあるくらいだもんね。
**真相くん**　でも、タイトルがそろってくる年末以降はP○2ももうひと山来るでしょう。そこから、ゲームキューブの発売までに、どこまで伸びるかだね。本当に来年の7月にキューブが発売されたら、かなりおもしろいと思うんだけど。
**噂ちゃん**　そうね。X-BOXは見えてこないしね。
**真相くん**　ところで、今回の秋のゲームショウ、出展メーカーすごく少ないよね。15社くらいかな。
**噂ちゃん**　S社も出ないし、T社も出ない。けっきょく、E社だって出ないみたいだもんねえ……。
**真相くん**　あのSS社だって、『GT』の1本だけってことになるみたいだよ。でも、大手メーカーがこれほど揃わないショウってのは前代未聞だよなあ。
**噂ちゃん**　そうそう、ゲームショウに出ないS社絡みの話だけど、DCの『S』っていうユニークなタイトルがあったじゃない? なんと! あの『S』のP○2版が出るっていう噂があるみたいよ。
**真相くん**　それはスゴイ! かなり売れるんじゃない? P○2の期待の星かもしれないね。
**噂ちゃん**　そう思うんだよな、私も。もし出たらかなり売れると思うんだけどなあ。
**真相くん**　そういえば、『S』作ったSさんて、N社のMさんと親しいよね。キューブ版も出ないかな。
**噂ちゃん**　よーし、今度聞いてみよーっと。

## 田原誠司の知ってるつもりだ!

今月の知ってるゲーム
**『コトバトル(仮題)』**
ゲームボーイ/アルファドリーム/2000年冬発売予定

みんなー、8月のスペースワールドには行ったかい? 年に一度の新作ゲームの展示会だからここぞとばかり情報を集めるべし! と思ったんだけど、ここで真実を知ってしまったらこのコーナーが『田原誠司は知ってる』になっちまう。つうわけで、幕張まで行っておきながら情報が目に入らないように猫背で会場内を徘徊してきました。なんて仕事熱心な。

で、『コトバトル』。初めて見たときは『コルト鳩』かと思って、すげー速くて強い伝書鳩ゲームを想像したけど違ったみたい。本当は、コト、つまり古都ね。名所旧跡名刹名僧を訪ねつつ、仏舎利塔に隠された言葉を集めて強力かつありがたい技を会得し、バトルする、と。お経はコンボのようなもので、短い単語も登場。ただし、登場する言葉は阿鼻叫喚とか韋駄天、大袈裟や伽藍堂、醍醐味、六根清浄なんて感じで画数が多いのが特徴。遊びながら漢字に強くなり、しかもちょっと抹香臭いゲームなんだな。

**アルファドリーム取締役開発部長 藤岡千尋さん:**
惜しい! 正解は、コトダマでバトルするRPG。ていうかバトルはカードゲーム。コトダマをつなげばコンボ技もあり。当然通信カードゲーム対戦もありってコトで**よろしく。**

## 新 名作伝説

**最近の隠れた良質ソフトを本誌が独自の視点で紹介するコーナー。**

### 第5回 ミスタードリラー

ゲームボーイ(カラー専用)
ナムコ
2000年 6月29日発売
3800円(税別)
アクション・パズル

**文:秋山ゲー専校長**

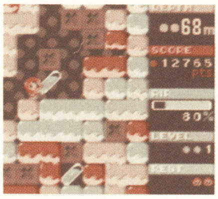
### 飾り気のないシンプルさゆえに本質的なことが伝わってくるゲーム。

本誌"ゲェムバカ専門学校"では"校長"という肩書きになっているが、テレビゲームの腕はかなりヌルく、途中で投げ出した難易度の高いアクションゲームや、ダンジョンの構造や謎、さらにはストーリーなどを途中で忘れ、けっきょく最初からやり直したRPGが何本あったことか。そんな俺との抜群の相性を見せているのが『ミスタードリラー』だ。ちょっと空いた時間をつぶすため、煮詰まったときの気分転換、そして現実逃避にと大活躍してくれている。『パワプロ2000』の編集部内対抗リーグ戦において、サクセスモードでの選手育成で大きな遅れを取り、最下位が自軍の指定席となった俺だが、じつは『ミスタードリラー』に夢中になりすぎてサクセスモードにあまり時間を割けなかった、というのが大きな理由なのだ……といっても、その分だけ『ミスタードリラー』の腕が飛躍的に上がったというわけでもないのだが。

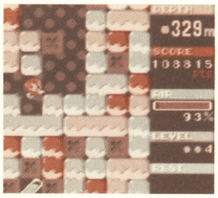
『ミスタードリラー』というゲームは、一定の深さまで掘り進めばエンディングなので、ひたすら下へと掘り進むのが王道らしい。たしかに、何も考えずひたすら下に進むというプレイスタイルは、脳がしびれるような快感をジワジワと与えてくれる。だが俺は、ブロックがどんどん消えていくのが楽しくて、ついつい連鎖を狙ってしまう。落ちてくるブロックに押しつぶされることもよくあるが、瞬間的な判断がハマれば間一髪でブロックをすり抜け、さらにブロックが連続して消えていく。ここにこそ『ミスタードリラー』のおもしろさがある、と俺はひとり思うのだ。

そして俺が何よりも好きなのが、ブロックに押しつぶされそうになろうが、酸素が減って命が危なくなろうが、淡々と掘り続ける主人公のホリ・ススム君。彼は危機を回避したときも、大量のブロックが消えたときも、オーバーアクションではしゃぐこともなく、さらにブロックを掘っていく。追いつめられても上には戻れず、ひたすら地下へと掘っていくしかない。仕事だってそうだ。原稿が書けなくて煮詰まろうが、作業の進行がうまくいかずに泣きたくなろうが、けっきょくはやるしかないのである。そんなススム君の姿に俺は「ああ、がんばろう!」と勇気づけられ、再び仕事を始めるのである。

この手の"なにげなく遊ぶ"ゲームには、気がつくととんでもない時間を費やしてしまい、それを振り返って後悔することが少なくない。だが、このソフトにつぎ込んだ時間に関しては、俺は決してムダだとは思っていない。"ゲームとはおもしろいものである"ということを、『ミスタードリラー』は遊ぶたびに教えてくれるからだ。




↑落下中の酸素カプセルは真下で待たないほうがいい。すぐ上のブロックにつぶされるのだ。




↑実際は、本文でいうほどストイックなゲームではない。小難しく考えず、気楽に遊んでほしい。

## 業界通的募集

このページでは、噂大好きコンビ、真相くんと噂ちゃんへの質問や、「この名作を埋もれさせておくのは忍びないっ!」という新名作ソフトのインプレッションなどを大募集中!! 採用者にはプレゼントを用意してお待ちしてまーす。あて先は 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通64+までねー。

# SOFT Release Schedule

※■の色のタイトルは新着タイトル、■の色のタイトルは発売日などに変更があったタイトルです。※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

## ニンテンドウ64

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9月27日 | □ 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～ | チュンソフト | RPG | ●●●●●●●●●● | 6800円 |
| 10月 | □ パーフェクトダーク | 任天堂 | シューティング | ●●●●●●●●●● | 5800円(予価) |
| 10月 | □ パーフェクトダーク メモリー拡張パック同梱版 | 任天堂 | シューティング | ●●●●●●●●●● | 7800円(予価) |
| 10月 | □ 罪と罰～地球の継承者～ | 任天堂 | シューティング | ●●●●●●●●●● | 5800円(予価) |
| 11月10日 | □ カスタムロボV2 | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 6800円 |
| 11月30日 | □ Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム(仮題) | コナミ | その他 | ●●●●●●●●○○ | 7800円 |
| 11月下旬 | □ ロックマンDASH | カプコン | RPG | ●●●●●●●●●○ | 6800円 |
| 11月 | □ 現代大戦略 Ultimate War | メディアファクトリー | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 12月 | □ ポケモンスタジアム金銀クリスタル(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●○○○ | 6800円(予価) |
| 12月 | □ エコーデルタ(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 5800円(予価) |
| 12月 | □ バンジョーとカズーイの大冒険2(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 6800円(予価) |
| 12月 | □ マリオパーティ3 | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●○○○ | 5800円(予価) |
| 12月 | □ ミッキーのスピードウェイUSA(仮題) | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●●●●●○ | 6800円(予価) |
| 2001年1月 | □ 動物番長(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●○○○○ | 5800円(予価) |
| 2001年2月 | □ どうぶつの森(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●○○○ | 5800円(予価) |
| 2001年春 | □ スーパーブラックバス64 | スターフィッシュ | スポーツ | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ WIPEOUT64 | ココナッツジャパンエンターテインメント | アクション | ●●●●●●●●●● | 7980円 |
| 未定 | □ レブ・リミット | セタ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ コンカーズクエスト(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スリッ駆 ラジッ駆 | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●○○○ | 5800円(予価) |
| 未定 | □ パネルでポン64(仮題) | 任天堂 | パズル | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ファイアーエムブレム64(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ フライトシミュレーター(仮題) | ビデオシステム | シミュレーション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |

## 64DD

| 配付日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11月 | □ 現代大戦略 Ultimate War | 未定 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 秋 | □ 井出洋介の麻雀塾 | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ キャベツ(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゼルダの伝説64DD(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ウォール街(仮題) | 未定 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ サウンドメーカー(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ DT DD版(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ DDシーケンサー(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ デザエモンDD(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

## ニンテンドーゲームキューブ

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | □ バイオハザード0(仮題) | カプコン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9月22日 | □ ぽけっとぷよぷよ～ん | コンパイル | パズル | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 9月22日 | □ ハムスター倶楽部 あわせてチュー | ジョルダン | パズル | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 9月22日 | □ ぼくのキャンプ場 | ナグザット | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 9月28日 | □ ビートマニアGB ガッチャミックス2 | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●● | 4500円 |
| 9月29日 | □ エレベーターアクションEX | アルトロン | アクション | ●●●●●●●●●● | 4500円 |
| 9月29日 | □ ゴン太のおきらく大冒険 | レイアップ | アドベンチャー | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 9月29日 | □ 新世紀エヴァンゲリオン『麻雀補完計画』 | キングレコード | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3980円 |
| 9月29日 | □ スペースインベーダーX | タイトー | シューティング | ●●●●●●●●○○ | 3980円 |
| 9月29日 | □ ソロモン | テクモ | アクション | ●●●●●●●●●● | 4300円 |
| 9月29日 | □ パズルデショーブヨ! ウータマチャン | ナグザット | パズル | ●●●●●●●●●● | 3800円 |
| 9月29日 | □ 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール | ビクターインタラクティブソフトウェア | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4200円 |
| 10月6日 | □ スーパードール・リカちゃん きせかえ大作戦 | ヴィアール・ワン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 4300円(予価) |
| 10月6日 | □ カードキャプターさくら～友枝小学校大運動会～ | エム・テー・オー | その他 | ●●●●●●●●●● | 4280円 |
| 10月19日 | □ サイボーグクロちゃん2～ホワイトキッズの逆襲～(仮題) | コナミ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4500円 |
| 10月20日 | □ ロックマンX サイバーミッション | カプコン | アクション | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 10月26日 | □ Boon Boon カブーン | ギャップス | アクション | ●●●●●●●●●○ | 3800円 |
| 10月27日 | □ □いあたまを○くする 図形の達人 | イマジニア | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3800円 |
| 10月27日 | □ □いあたまを○くする 図形の達人 スペシャルエディション | イマジニア | その他 | ●●●●●●●●●○ | 4800円 |
| 10月27日 | □ 大刀(仮題) | ケムコ | アクション | ●●●●●●●●●● | 4200円 |
| 10月下旬 | □ チャイニーズモンスターズ(仮題) | カルチャーブレーン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 10月 | □ 怪人ゾナー | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3800円 |
| 10月 | □ JETでGO! | アルトロン | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 10月 | □ グランドカジノ | アルトロン | その他 | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 11月1日 | □ マリオテニスGB | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●●●●○○ | 3800円 |
| 11月10日 | □ テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン | ナムコ | RPG | ●●●●●●●●●● | 4500円 |
| 11月16日 | □ ウッディ ウッドペッカーのゴー! ゴー! レーシング(仮題) | コナミ | アクション | ●●●●●●●●○○ | 4500円 |
| 11月16日 | □ Dance Dance Revolution GB2 | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●○ | 4800円 |
| 11月17日 | □ 血と汗と涙の高校野球 | J・ウイング | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4800円(予価) |
| 11月22日 | □ エアフォースデルタ | コナミ | アクション | ●●●●●●●●●● | 4300円 |
| 11月22日 | □ ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ(仮題) | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●● | 4500円 |
| 11月30日 | □ ハムナプトラ～失われた砂漠の都～(仮題) | コナミ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円 |
| 11月中旬 | □ それいけ! アンパンマン 5つの塔の王様(仮題) | タム | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円 |
| 11月 | □ 金田一少年の事件簿～10年目の招待状～ | バンプレスト | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3980円 |
| 11月 | □ ブレイブサーガ 新章 アスタリア | タカラ | RPG | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 11月 | □ Piaキャロットへようこそ!! 2.2 | NECインターチャネル | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 11月 | □ 仙界異聞録 準提大戦 ～TVアニメーション「仙界伝封神演義」より～ | バンプレスト | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 11月 | □ 真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」 | アトラス | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4300円 |
| 11月 | □ 真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」 | アトラス | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4300円 |
| 11月 | □ パズルボブルミレニアム | アルトロン | パズル | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 11月 | □ 携帯電獣テレファング パワーバージョン | スマイルソフト | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4700円 |
| 11月 | □ 携帯電獣テレファング スピードバージョン | スマイルソフト | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4700円 |
| 12月1日 | □ ドラえもんのスタディボーイ 学習漢字ゲーム(仮題) | エポック社 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月1日 | □ ドラえもんのスタディボーイ 九九ゲーム(仮題) | エポック社 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月1日 | □ GBハロボッツ | サンライズインタラクティブ | RPG | ●●●●●●●●●● | 4800円 |
| 12月1日 | □ スーパーミメルGB ミメルベアのハッピーメールタウン | トミー | その他 | ●●●●●○○○○○ | 3980円(予価) |
| 12月1日 | □ ドナルドダック デイジーを救え! | ユービーアイソフト | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円(予価) |
| 12月8日 | □ 六角天外モンコレナイトGB | 角川書店 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4300円(予価) |
| 12月8日 | □ 電車でGO! 2 | サイバーフロント | その他 | ●●●●●●○○○○ | 5200円 |
| 12月14日 | □ ポケットモンスタークリスタル | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●○○○ | 3800円 |
| 12月15日 | □ 攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ | ナムコ | RPG | ●●●●●●●○○○ | 4500円 |
| 12月 | □ モンスタータクティクス | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●●● | 3800円(予価) |
| 12月 | □ ジバクくんGB(仮題) | メディアファクトリー | RPG | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ テリトリー | ケムコ | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ ルーンローズ | ケムコ | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ スーパーロボットピンボール | メディアファクトリー | その他 | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ ハムスター倶楽部2 | ジョルダン | シミュレーション | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ GO! GO! ヒッチハイク2 | J・ウイング | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4800円(予価) |
| 12月 | □ ドンキーコング2001 | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 3800円(予価) |
| 12月 | □ 伝説のスタフィー | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●● | 3800円(予価) |
| 12月 | □ ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～大地の章～(仮題) | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 3800円 |
| 12月 | □ ハムスターパラダイス3(ちゅりー) | アトラス | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 12月 | □ シルバニアファミリー2(仮題) | エポック社 | その他 | ●●●●●●○○○○ | 3980円 |
| 12月 | □ ポケットクッキング | J・ウイング | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 4800円(予価) |
| 12月 | □ グランディア パラレルトリッパーズ | ハドソン | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 12月 | □ 桃太郎伝説1→2 | ハドソン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 秋 | □ Jリーグエキサイトステージタクティクス | エポック社 | スポーツ | ●●●●●●●○○○ | 4300円 |
| 秋 | □ 飛龍の拳烈伝GB | カルチャーブレーン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 秋 | □ ご金魚物語 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●●○○○○ | 3980円 |
| 秋 | □ 元祖! 動物占いGB | カルチャーブレーン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 秋 | □ ウィザードリィ | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 秋 | □ ウィザードリィII・リルガミンの遺産 | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 秋 | □ ウィザードリィIII・ダイアモンドの騎士 | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 秋 | □ ウィザードリィ 初回限定スペシャルパック(仮題) | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 14800円(予価) |
| 秋 | □ コマンドマスター | エニックス | RPG | ●●●●●●●●○○ | 5900円 |
| 秋 | □ ドキドキ伝説 魔法陣グルグル | エニックス | RPG | ●●●●●●●●●○ | 6400円 |
| 冬 | □ From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生! | バンプレスト | シミュレーション | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ かわいいペットショップ物語2 | タイトー | RPG | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 冬 | □ サムライキッド | コーエー | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ へろへろくん(仮題) | イマジニア | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ スペースネット(仮題) | イマジニア | RPG | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ コトバトル | アルファドリーム | RPG | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ ギミックランド | アルファドリーム | RPG | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ クロスハンター ～エックス・ハンターバージョン～ | ゲームビレッジ | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ クロスハンター ～トレジャー・ハンターバージョン～ | ゲームビレッジ | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ クロスハンター ～モンスター・ハンターバージョン～ | ゲームビレッジ | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 2000年 | □ BILLIARD CLUB | アルトロン | その他 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 2000年 | □ ポップンポップ | ジョルダン | パズル | ●●●●●●●●●● | 3800円(予価) |
| 2000年 | □ KLUSTAR | スパイク | パズル | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 2000年 | □ The BLACK ONYX DX | ビーピーエス | RPG | ●●●●○○○○○○ | 4500円(予価) |
| 2000年 | □ ポケモンアタック(仮題) | 任天堂 | パズル | ●●●●●○○○○○ | 3800円 |
| 未定 | □ ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | エニックス | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ でじこの麻雀パーティ | キングレコード | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 未定 | □ スターオーシャン ブルースフィア | エニックス | RPG | ●●●●●●○○○○ | 6800円 |
| 未定 | □ 小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010 | メディアファクトリー | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ダビスタ牧場(仮題) | メディアファクトリー | シミュレーション | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ミニゲームはじめました(仮題) | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ビートマニアGB ネットジャム(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ポケットキング | ナムコ | シミュレーション | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 忍たま乱太郎GBゲームギャラリー | カルチャーブレーン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 未定 | □ ぐるぐるとなかよし | スティング | その他 | ●●●●○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題) | チュンソフト | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | 任天堂 | アクション | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ポケモンピクロス | 任天堂 | パズル | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 実践役に立つ詰碁 | ポニーキャニオン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |

## ゲームボーイアドバンス

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2001年3月 | □ ロックマンEXE(仮題) | カプコン | 未定 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE(仮題) | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゲームボーイウォーズ アドバンス(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ タクティクスオウガ外伝(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ファイアーエムブレム 暗闇の巫女(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 馬穴大作戦(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ハテナサテナ | ハドソン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 森田将棋あどばんす | ハドソン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ボンバーマンストーリー(仮題) | ハドソン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ トップギアGT日本選手権(仮題) | ケムコ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ トゥイティーと魔法の宝石(仮題) | ケムコ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ファイヤープロレスリングA | スパイク | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スーパーブラックバスアドバンス(仮題) | スターフィッシュ | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション | メディアワークス | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ハローキティ ミラクルコレクション(仮題) | イマジニア | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 松本零士のスペースヘキサイトX(仮題) | ジョルダン | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 無限奇行ゼロ・ツアーズ(仮題) | メディアリング | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス | コーエー | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ドラえもん | エポック社 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ぼくは航空管制官(仮題) | タム | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ マリオカート アドバンス | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 黄金の太陽 | 任天堂 | RPG | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ くるくるくるりん | 任天堂 | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ナポレオン | 任天堂 | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ コナミ ワイワイレーシレング アドバンス(仮題) | コナミ | スポーツ | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ サイレントヒルAGB(仮題) | コナミ | その他 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゴルフマスターAGB(仮題) | コナミ | スポーツ | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ロックマンEXE | カプコン | 未定 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ポケットGTアドバンス | エム・テー・オー | レース | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 桃太郎まつり | ハドソン | RPG | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ピノビィーの大冒険 | ハドソン | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |

# 64+ MONTHLY DATA

## 売り上げ TOP10 協力店リスト

**■北海道**
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店
**■青森県**
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
**■秋田県**
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
**■岩手県**
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
**■宮城県**
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
**■山形県**
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
**■福島県**
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
**■新潟県**
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
**■長野県**
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
**■群馬県**
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店
**■栃木県**
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
**■茨城県**
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ヶ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店
**■埼玉県**
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
**■東京都**
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店
**■千葉県**
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店
**■神奈川県**
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
**■山梨県**
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店
**■静岡県**
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店
**■愛知県**
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
**■岐阜県**
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
**■三重県**
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
**■奈良県**
遊コン　奈良店
**■和歌山県**
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店
**■滋賀県**
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店
**■京都府**
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
**■石川県**
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店
**■富山県**
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店
**■福井県**
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店
**■大阪府**
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
**■兵庫県**
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
**■広島県**
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店
**■岡山県**
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
**■鳥取県**
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
**■島根県**
ソフト館TOP
遊コン　松江店
**■山口県**
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店
**■香川県**
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
**■徳島県**
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
**■高知県**
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
**■愛媛県**
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
**■福岡県**
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル
**■佐賀県**
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
**■長崎県**
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
**■熊本県**
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
**■大分県**
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館
**■宮崎県**
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー
**■鹿児島県**
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店
**■沖縄県**
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ
全店

TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE
全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう
全店

7-ELEVEN
全店

K
全店

サンクス
全店

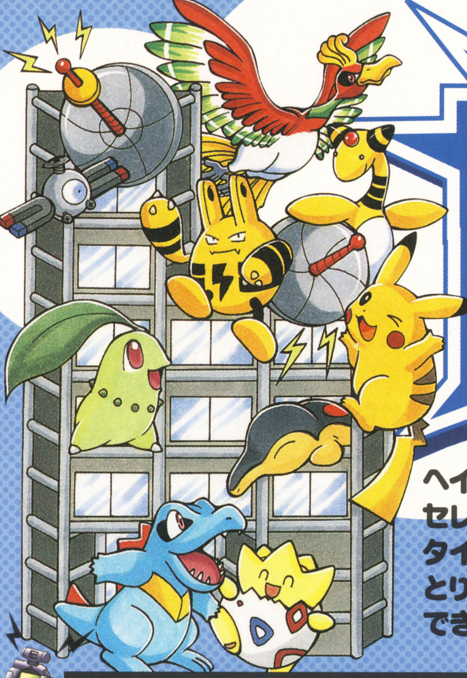
FamilyMart
全店

四国スパー
全店

LAWSON
全店

ファミ通64+特製シール（ゲームボーイアドバンス・ニンテンドーゲームキューブ・
ポケモンスタジアム金銀クリスタル（仮称）・マリオストーリー・ポケモンでパネポン・マリオカートアドバンス（仮称））

月刊ファミ通64+11月号特別付録　特製シール　© 1995-2000 Nintendo / Creaturs inc./GAME FREAK inc.　© 2000 Nintendo.　Game by INTELLIGENT SYSTEMS.　© 1995-2000 Nintendo / Creaturs inc./GAME FREAK inc.　© 2000 Nintendo. / INTELLIGENT SYSTEMS.
© 2000 Nintendo. © 2000 INTELLIGENT SYSTEMS. GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。



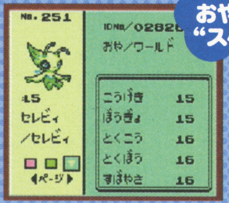
# ポケモン金・銀 64+放送局

**ヘイ、今月の64+放送局は、セレビィの情報まるごと公開とタイプ別攻略のじめん編だ。とりあえず待望のセレビィをゲットできたヒトもできなかったヒトも楽しんくれよ！**

ゲットしたかな かわいいセレビィ

## ついに公開！ 幻のポケモン、セレビィのすべてを教えよう！

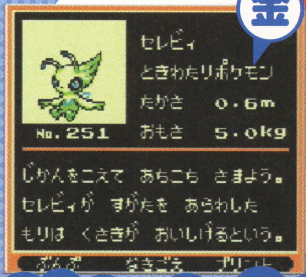
みんなはスペースワールドで10万人に配付されたセレビィをゲットできたかな？　今回は放送局のスタッフがみんなといっしょに並んでゲットしたセレビィを使ってあらゆる角度から検証するぜい。『金』と『銀』のずかんのコメントやグラフィックのちがい、それぞれの固体の能力値のちがいなど、いままで秘密のベールに包まれていたセレビィの魅力が白日のもとにさらされるのであるっ！



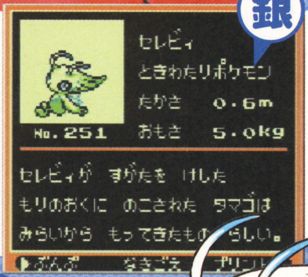

**おやの名前は“スペース”と“ワールド”**

⬅こうげき～すばやさの能力値は、いずれも15か16のどちらかだが、固体によってバラツキがある。また、HPも25か26のどちらかになっている。

金




銀




**セレビィのことが少しわかる**

⬆ずかんのグラフィックのちがいは上のとおり。9月号で公開されたのは『金』のモノだった。“ときわたり”の由縁はナゾのままだが、やはり“うばめの森”と何か関係があるのだろうか？

## セレビィのおぼえるわざを大公開！

セレビィが最初からおぼえている4つのわざは、固体によるちがいはないようだ。またレベルアップでおぼえるわざは全部で5つ、レベル10ごとに上がっていくので、レベル50ですべてのわざを覚えられる。ちなみにひでんマシンとわざマシンでおぼえるのは29種類だったぞ。

| 最初からおぼえているわざ | |
|---|---|
| やどりぎのたね | じこさいせい |
| ねんりき | いやしのすず |

| レベルアップでおぼえるわざ | |
|---|---|
| しんぴのまもり(Lv10) | バトンタッチ(Lv40) |
| げんしのちから(Lv20) | ほろびのうた(Lv50) |
| みらいよち(Lv30) | |

| ひでんマシン・わざマシンでおぼえるわざ | | |
|---|---|---|
| フラッシュ(ひでん5) | あまごい(わざ18) | いばる(わざ34) |
| のろい(わざ3) | ギガドレイン(わざ19) | ねごと(わざ35) |
| どくどく(わざ6) | こらえる(わざ20) | すなあらし(わざ37) |
| じこあんじ(わざ9) | やつあたり(わざ21) | スピードスター(わざ39) |
| めざめるパワー(わざ10) | ソーラービーム(わざ22) | まるくなる(わざ40) |
| にほんばれ(わざ11) | おんがえし(わざ27) | ゆめくい(わざ42) |
| あまいかおり(わざ12) | サイコキネシス(わざ29) | みきり(わざ43) |
| いびき(わざ13) | シャドーボール(わざ30) | ねむる(わざ44) |
| はかいこうせん(わざ15) | どろかけ(わざ31) | あくむ(わざ50) |
| まもる(わざ17) | かげぶんしん(わざ32) | |

こんなポケモンはイヤだ！　そろそろポケモンも卒業かな？　なんて考えている

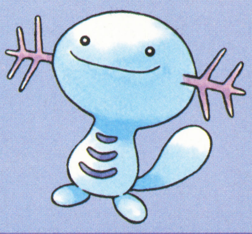
© 1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

# タイプ別攻略 じめん編 ～『ポケモンスタジアム金銀クリスタル』に備えて～

今回のタイプ別攻略は、じめん編！　スペースワールドに登場の『ポケモンスタジアム金銀クリスタル』はもちろん、『ポケモン金・銀』のバトルでも役立つ情報が満載だ。ポケモントレーナーのみんな、ヨロシク！

## じめんタイプの相性について

じめんタイプの特徴は、対戦時に有利なタイプが多いこと。じめんタイプのわざは、どく、いわ、はがね、ほのお、でんきと、なんと5タイプのポケモンに通常の2倍のダメージを与えることができる。とくにでんきタイプとの相性は抜群で、じめんタイプのポケモンには、でんきタイプのわざは100パーセント通用しない。バトルで多用される、最初にでんじはで相手をまひさせておくという戦法も、じめんタイプのポケモンにはまったく意味をなさないのである。逆に、気をつけねばならないのは、みず、くさ、こおりタイプ。じめんタイプのポケモンがこの3タイプのわざを受けると、ダメージは通常の2倍になる。また、ひこうタイプのポケモンには、じめんタイプのわざがまったく効かないということも覚えておこう。



| | |
|---|---|
| じめんタイプのわざのダメージが2倍になるポモケモンのタイプ | どく／いわ、／はがね<br>ほのお／でんき |
| じめんタイプのわざのダメージが2分の1になるポケモンのタイプ | むし／くさ |
| じめんタイプのわざが効かないポケモンのタイプ | ひこう |
| じめんタイプのポケモンには2倍のダメージとなるわざのタイプ | みず／くさ<br>こおり |
| じめんタイプのポケモンには2分の1のダメージとなるわざのタイプ | どく／いわ |
| じめんタイプのポケモンには効かないわざのタイプ | でんき |

## じめんタイプのわざについて

じしんやホネブーメランのような大ダメージを与えるわざや、じわれのような一撃で相手を戦闘不能にするわざ、そして、どろかけやすなかけのような相手の命中率を下げるわざなど、じめんタイプにはさまざまな効果のわざが存在する。

ここでは、じめんタイプならではのバトルに役立つおすすめのわざや、知ってトクするおすすめのコンボを紹介するぞ！

### おすすめわざ

#### じしん

じめんタイプ最強のわざ。通常、威力のあるわざは命中率が低かったりするが、じしんは命中率100パーセントという、まことにパーフェクトな大わざなのだ。そして、相手にあなをほるを使われても怖くないどころか、倍のダメージを与えることができるという点にも注目したい。

#### ホネブーメラン

カラカラ＆ガラガラしか使えない特殊なわざ。単純に威力だけみると50と決して高くはないが、2回連続で攻撃できるので、じしん同様の大ダメージを与えることができる。カラカラ＆ガラガラに使うわざマシン26（じしん）がない場合は、ホネブーメランがメインの攻撃わざとなるだろう。

#### あなをほる

地中に潜っているあいだは、相手の攻撃が当たらないのがおいしい。しかし『金・銀』では、じしんとマグニチュードが倍のダメージで効いてしまうので注意。おまけに洞窟などのダンジョン内で使えば一瞬で脱出できるという超便利なわざ。このわざさえ使えれば、あなぬけのヒモは不要。

#### まきびし

バトルでせっかく有利なタイプのポケモンとの対決になっても、または能力を下げて有利な状況を作っても、ポケモンをサッサと交代されてしまうことがよくある。それを逆手に取って、相手がポケモンを交代するたびにダメージを与えてしまおうというのがこのわざだ。心理戦に効果絶大だ。

### おすすめコンボ

#### どくどく＋どろかけまたはすなかけ

まず、どくどくで相手にどくを与えておき、つぎにどろかけやすなかけを何度も使い、相手の攻撃の命中率をどんどん下げていくという、世にも恐ろしくかつ、いやらし～いコンボ。長期戦になりそうなときにとても有効だ。

### ●じめんタイプのわざ全リスト

| わざ名 | 威力 | 命中率 | PP | マシン番号 | 解説 |
|---|---|---|---|---|---|
| じしん | 100 | 100 | 10 | 26 | 追加効果はとくにナシ |
| ホネこんぼう | 65 | 85 | 20 | — | 1割の確率で相手をひるませる |
| あなをほる | 60 | 100 | 10 | 28 | 1ターン目で地中へ潜り2ターン目で攻撃 |
| ホネブーメラン | 50 | 90 | 10 | — | 2回連続で攻撃する |
| ボーンラッシュ | 25 | 80 | 10 | — | 2～5回連続で攻撃する |
| どろかけ | 20 | 100 | 10 | 31 | 相手の命中率を1段階下げる |
| マグニチュード | — | 100 | 30 | — | 威力が10、30、50、70、90、110、150のいずれかに変化 |
| じわれ | — | 30 | 5 | — | 当たれば一撃で相手を戦闘不能にする |
| まきびし | — | — | 20 | — | 相手がポケモンを交代するたびにダメージを与える |
| すなかけ | — | 100 | 15 | — | 相手の命中率を1段階下げる |

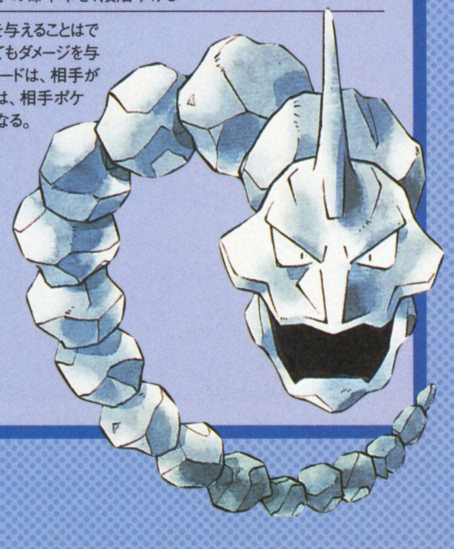
※じめんタイプのポケモンには、じめんタイプのわざの追加効果を与えることはできない。たとえば、じめんタイプのポケモンにホネこんぼうを使ってもダメージを与えるだけで、ひるむの追加効果は発動しない。じしんとマグニチュードは、相手があなをほるを使っていても攻撃でき、かつダメージが倍に。じわれは、相手ポケモンのレベルが自分より高いと当たらず、低いほど命中率が高くなる。

#### じめんタイプのわざの威力が上がるどうぐ

ポケモンに持たせるだけで、じめんタイプのわざの威力が上がるどうぐがある。ゲットして戦闘を有利に運ぼう。

**名前**　やわらかいすな

**入手方法**　34番道路のなみのりで行く砂浜で、マリサ、マリカ、マリアを倒す



こんなポケモンはイヤだ！　ライバルの少年が主人公を避けようとする。

# 全じめんタイプパターン徹底研究

じめんタイプを持つポケモンのパターンをすべて挙げ、いろんな方向から分析してみよう。じめんタイプといっても、もうひとつ持っているタイプによって、扱いかたは大きく変わってくるのだ。

## ●じめん＋いわ

**該当ポケモン** イシツブテ、ゴローン、ゴローニャ、イワーク、サイホーン、サイドン、ヨーギラス、サナギラス

**相性のいいわざ➡** ノーマル、どく、ひこう、いわ、ほのお、でんき

**相性の悪いわざ➡** かくとう、じめん、はがね、みず、くさ、こおり

このパターンは、じめんタイプ単独と並んで該当ポケモンが多い。岩のように固そうなポケモンたちが顔を並べるが、いかんせん、みずとくさタイプのわざで4倍のダメージを受けてしまうのは痛すぎる。正直言って、じめん＋いわタイプは、熟練のトレーナー以外にはおすすめできない組み合わせと言える。

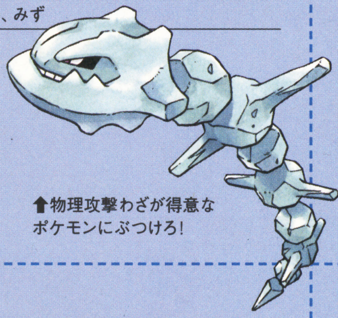
## ●じめん＋はがね

**該当ポケモン** ハガネール

**相性のいいわざ➡** ノーマル、どく、ひこう、むし、いわ、ゴースト、はがね、でんき、エスパー、ドラゴン、あく

**相性の悪いわざ➡** かくとう、じめん、ほのお、みず

じめんタイプの中で、抵抗力を持つわざがもっとも多く、メチャクチャ打たれ強い。このパターンに属するポケモンはハガネールのみで、ぼうぎょの高さは全ポケモン中トップクラスである。すばやさが低いのが難点だが、もし、物理攻撃わざしか持たないポケモンがいたら、こんなにイヤな相手はないはずだ。



⬆物理攻撃わざが得意なポケモンにぶつけろ!

## ●じめん＋みず

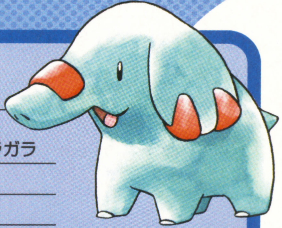
**該当ポケモン** ウパー、ヌオー

**相性のいいわざ➡** どく、いわ、はがね、ほのお、でんき

**相性の悪いわざ➡** くさ

対戦ビギナーにおすすめのタイプ。なぜなら、弱点はくさタイプわざの4倍ダメージのみと、非常にわかりやすいから。このパターンに該当するポケモンはウパーとヌオー。くさタイプのポケモン対策として、わざマシン33を使い、れいとうパンチを覚えておくといいだろう。というより必須だね!

## ●じめん



**該当ポケモン** サンド、サンドパン、ディグダ、ダグトリオ、ゴマゾウ、ドンファン、カラカラ、ガラガラ

**相性のいいわざ➡** どく、いわ、でんき

**相性の悪いわざ➡** みず、くさ、こおり

じめんタイプ単独のポケモンは数が多い。気をつけるわざのタイプは、みず、くさ、こおり。すべてのじめんタイプのポケモンに言えることだが、4つのわざを全部じめんタイプでそろえるなどという無茶なことはしないように。ひこうタイプのポケモンを出されたときに、何もできなくなってしまうぞ。

## ●じめん＋ひこう

**該当ポケモン** グライガー

**相性のいいわざ➡** かくとう、どく、じめん、むし、でんき

**相性の悪いわざ➡** いわ、でんき、こおり、エスパー

このパターンに属するポケモンはグライガーだけ。ひこうタイプが加わったおかげで、じめんタイプのわざをまったく食らわなくなったのは大きいが、それと同時にこおりタイプのわざが4倍ダメージとなってしまった。こおりタイプのわざを使うポケモンを出されたら、ガマンせずに交代させてしまったほうがいいだろう。

## ●じめん＋どく

**該当ポケモン** ニドクイン、ニドキング

**相性のいいわざ➡** かくとう、どく、むし、いわ、でんき

**相性の悪いわざ➡** じめん、みず、こおり、エスパー

どくタイプが加わったことにより、苦手な相手からくさタイプが消えていることがうれしい。しかし、じめん、エスパーなど、追加されている弱点も忘れてはならない。このパターンに属するニドクインとニドキングは、平均して高い能力値を持つ扱いやすいポケモン。わざマシンでいろんな大わざを覚えるのも強みだ。

## ●じめん＋こおり

**該当ポケモン** ウリムー、イノムー

**相性のいいわざ➡** どく、でんき

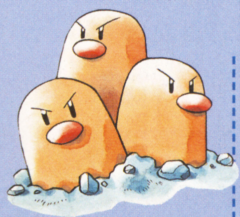
**相性の悪いわざ➡** かくとう、はがね、ほのお、みず、くさ

属性にこおりタイプが加わり、弱点が増え、対抗力を持つわざが減ったように見える。たしかにこれだけ見るといいとこなしだが、このパターンに属するウリムーとイノムーは、HP、こうげきの能力値が高く、決して弱いポケモンではないのだ。じしん、ふぶきなどの大わざを覚えさせて使いたい。

# おすすめ じめんタイプ ポケモン大紹介

64＋放送局推薦のじめんタイプのポケモンはこの2体。野生で最少レベルのものを入手できる場所(『金・銀』のもの)と、そのレベルで理想とする能力値も記しておいたので、ゲットのときの目安にしてほしい。

## ダグトリオ



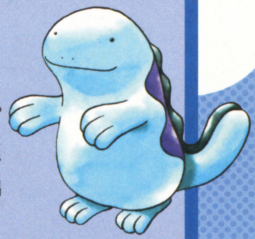
動きの鈍いじめんタイプのポケモンの中で、すばやさはトップ。『ポケスタ1』でお世話になったトレーナーも多いのではないだろうか。打たれ弱いのが弱点なので、どろかけやすなかけを何度も使い、相手の命中率を下げて戦うのも手。

| 理想能力値 | | レベル | 13 |
|---|---|---|---|
| HP | 28 | とくこう | 16 |
| こうげき | 21 | とくぼう | 19 |
| ぼうぎょ | 12 | すばやさ | 30 |

**おすすめ入手ポイント**
ディグダの穴(レベル13 ディグダ)

**おすすめわざ**
じしん、きりさく、どろかけ、どくどく、あなをほる

## ヌオー



くさタイプのわざだけに注意していればいいというわかりやすさが使いやすく、初心者向き。すばやさは高くないので、なるべくレベルの低いうちにインドメタシンを使い、少しでも基礎ポイントを上げておこう。くさタイプのポケモンを出されてしまったら、交代するか、れいとうパンチで対抗だ。

| 理想能力値 | | レベル | 6 |
|---|---|---|---|
| HP | 23 | とくこう | 9 |
| こうげき | 11 | とくぼう | 9 |
| ぼうぎょ | 11 | すばやさ | 7 |

**おすすめ入手ポイント**
32番道路の草むら／夜(レベル6 ウパー)

**おすすめわざ**
じしん、なみのり、れいとうパンチ、くろいきり、あまごい

こんなポケモンはイヤだ! お母さんが主人公の貯金で高価なブランド品を買っていた。

※基本的に、この記事のデータは『金・銀』のものを記してあります。

◆またまた登場の弓奈！ ナギお姉様ってどーゆーこと？

◆ゴレムとは？ 命を持つ粘土ーアニメイトクレイで作られた、闘うフィギュア。ゴレムと深い信頼関係を持つ者をゴレムマイトと呼ぶ。

◆前回までのあらすじ
先月登場した弓奈は見かけによらず(?)手段を選ばない性格のゴレムマイト。ハゲ沢兄弟に引き続き今月も弓奈の被害者が出そうなフンイキ。合掌。

**阿不路 剣一郎（あふろけんいちろう）** 新米ゴレムマイト。鯱丸の飼い主。気がゆるむとアフロヘアーになる。

**鯱丸（しゃちまる）** もともとは野良ゴレム。道ばたでいじめられていたところをアフロに救われる。

**保尼伊ナギ（ほにいなぎ）** スゴ腕のゴレムマイト。美少女にして、ハイパーな魚屋の娘。アフロのライバル!?

**立蒔弓奈（たてまきゆみな）** かなりの実力をもったゴレムマイト。ただしその戦いぶりはまったくもってひきょうモノ。

◆ヒトはこうして大きくなってゆくのでございます。なんちゃって。ココロあたたまるお話でございますな。

◆和六里ハル先生に応援のおたよりを送ろう。あて先はファミ通64+編集部『ゴレムマイト　アフロ係』まで

**次号(10月21日発売)につづく**

# INSTORE NOW!

## 新たに発売された全ソフト

NINTENDO64　GAME BOY　NINTENDO-POWER　64DD

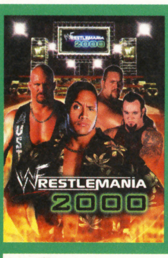
'00/8/22～'00/9/21

CONTENTS


**ニンテンドウ64**
WWFレッスルマニア2000　114

**ニンテンドウ64DD**
マリオアーティスト　ポリゴンスタジオ　114

**ゲームボーイ**
コロコロカービィ　115
とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ　115
ドラえもんのクイズボーイ　115
ポケモンでパネポン　115

## WWFレッスルマニア2000

| | |
|---|---|
| プロレス | アクション |
| 9月15日 | 8800円 |

よにんよう　アスミック・エース・エンタテインメント

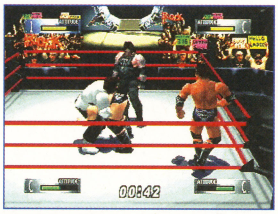
バックアップカートリッジ
コントローラーパック対応
64GBパック対応
容量：256メガ

©2000 Asmik Ace Entertainment Inc./AKI ©1999 World Wrestling Federation Entertainment,Inc All Rights Reserved.World Wrestling Federation,it's logo,and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment,Inc,THQ is a trademark of THQ Inc.©1999THQ/JAKKS Pacific LLC

### 俺様いわく、最高のゲームだぜ！

リアルな選手の動きと豊富な技がファンを魅了する『バーチャル・プロレスリング』シリーズ最新作！　今回はなんと、アメリカで爆発的な人気を誇るWWFに所属する選手たちが登場するぞ。自分がプロモーターとなって会場や試合を決めることができるPPVモードやオリジナル選手を作れるモードなど、全6種類のモードが用意されているのだ！

➡ド派手なアメリカンプロレスを楽しむことができるのだ！



⬅4人同時に戦うWWF名物、ロイヤルランブルも遊べるぜ！

#### 登場レスラーが多いのだ！

クリス・ジェリコ

⬆女性ファンに大人気のクリス・ジェリコ。

スティーブ・オースティン

⬆ケガで戦線離脱中のオースティンも登場。

ロックやトリプルHを筆頭に、女性マネージャーやマクマホン一家など、なんと50名以上もの選手が登場するのだ～！

## マリオアーティスト
## ポリゴンスタジオ

| | |
|---|---|
| ポリゴン | CGツール |
| 8月29日 | ランドネット会員へ配布 |

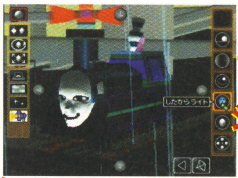
ひとりよう　任天堂

容量：500メガ

© 2000 Nintendo/Nichimen Graphics. All rights reserved.

### さあさあ、今度はポリゴンだ！

テレビの中で気軽に3次元CGを製作できるグラフィックソフトがいよいよ配布されるよ！　用意されたパーツを組み合わせたり、自分でコツコツ作り上げた作品を、ミニゲームやステージにかざって楽しめる！　これでキミもCGアーティストの仲間入り！？



ステージ

➡背景やライティングを選んで、かっこいいジオラマを作っちゃえ！

ちょっときゅうけい

⬅作った作品を簡単なミニゲームで楽しむことができちゃうよ。

#### サクサク作れるよ

引っ張ったりくっつけたり。いじくり回してるうちになんだか不思議な物体が簡単に出来ちゃう！

⬆顔を作って……

機関車ト○マス!?

じっけんワールド

➡3Dフィールドの中を探検して、新しいブロックをゲット。速攻使っちゃえ！

# コロコロカービィ

| ファンタジー | アクション |
|---|---|
| 8月23日 | 4500円 |

ふたりよう 任天堂

| | |
|---|---|
| ゲームボーイカラー対応 | スーパーゲームボーイ対応 |
| ゲームボーイカラー専用 | ポケットプリンタ対応 |
| バックアップカートリッジ | 動きセンサーカートリッジ対応 |
| 通信ケーブル対応 | 64GBパック対応 |
| 赤外線ポート対応 | 容量： 16メガ |

© 2000 Nintendo/HAL Laboratory.Inc.

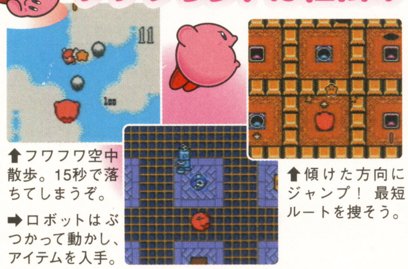
## カービィをコロコロ転がそうっ!!

カービィの新作アクションゲームが、新機能の動きセンサー付きカートリッジで登場だ！ この動きセンサーは、ゲームボーイ本体の動きを読み取り、プレイヤーの手の動きにあわせて、カービィをはねたり転がしたり、自由自在に動かせるんだ。カービィをゴールまでつれていけるかは、まさにキミの腕しだいだぞ！

⬆手首のスナップを利かせて、ゲームボーイを跳ね上げるように動かすと……。

⬇画面の中のカービィも、ピョンととび跳ねるぞ。いままでになかった驚きの新機能だ！！

## プププランドは仕掛けでいっぱい!!



⬆フワフワ空中散歩。15秒で落ちてしまうぞ。

➡ロボットはぶつかって動かし、アイテムを入手。

⬆傾けた方向にジャンプ！ 最短ルートを捜そう。

## ステージの最後にはボスがっ!!

⬅そのステージで覚えたテクニックを駆使して戦おう！

まだまだ続くぞ 全32ステージクリアーを目指そう！

# とっとこハム太郎 なかよし大作戦でちゅ

| 占い | その他 |
|---|---|
| 9月8日 | 3800円 |

ひとりよう 任天堂

| | |
|---|---|
| ゲームボーイカラー対応 | スーパーゲームボーイ対応 |
| ゲームボーイカラー専用 | ポケットプリンタ対応 |
| バックアップカートリッジ | 振動カートリッジ |
| 通信ケーブル対応 | 64GBパック対応 |
| 赤外線ポート対応 | 容量： 32メガ |

© 2000小学館・任天堂 © 河井リツ子／小学館・SMDE・テレビ東京

ある日、パパからプレゼントされたかわいいペット、ハム太郎。このおちゃめなハムスターは、動物の鋭いカンでキミの調子をバッチリ占ってくれる。ちょっぴり気になるクラスメイトとの相性や自分の性格など、キミの知りたいコトも本を使って占ってくれるぞ。しかも、めちゃキュートなハム太郎は、ゲージの中でいろいろなしぐさをして楽しませてくれるのだ。

⬅最初はドキドキで緊張していたハム太郎も、なれてくればこのとおり。

## 楽しい占いでちゅ

キミのデータを入力できるから、ちゃんとした占いができるんだ。もちろん気になるあの子もね。

⬆性格を12匹のハムちゃんズの中の誰かにたとえてくれるぞ。

⬆大好きな子との相性占い。パートナーは見つかるかな？

⬆相性も3つのパターンで占うことができるぞ。

# ポケモンでパネポン

| ファンタジー | アクションパズル |
|---|---|
| 9月21日 | 3800円 |

ひとりよう 任天堂

| | |
|---|---|
| ゲームボーイカラー対応 | スーパーゲームボーイ対応 |
| ゲームボーイカラー専用 | ポケットプリンタ対応 |
| バックアップカートリッジ | 振動カートリッジ |
| 通信ケーブル対応 | 64GBパック対応 |
| 赤外線ポート対応 | 容量： 16メガ |

©1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©2000 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

## ポケモンが今度はパズルゲームになった!!

かわいいポケモンたちがパズルゲームで登場だ！ ルールは簡単、左右のパネルを入れかえ、同じ種類のパネルを縦か横に3つそろえれば消える。落下したパネルがさらに3つそろえば連鎖となり、高得点となるぞ。さらに、同時にたくさんのパネルを消したり、パネルの落下中の入れかえで連鎖数をさらに増やす、といった高度なテクニックも豊富だ。キミはパズルゲームでも最強のトレーナーになれるかな!?

⬅ボタンを押せば、左右のパネルが入れかわる。簡単だね。

➡上のパネルが落ち、さらに3つそろった。これが連鎖だ！

⬆決められた回数の入れかえで、すべてのパネル消すのだ。

⬆2分間という短い制限時間でスコアを競う。アツいぜ!!

⬆ジムリーダーを相手に、対戦で勝ち抜いていくモード。

## 月刊 このゲームで学べ！

このコーナーでは、いままでに発売されたスーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドウ64のソフトの中から勉強に役立つソフトを紹介していきます。

# ドラえもんのクイズボーイ

| クイズ | クイズ | 3800円 |
|---|---|---|

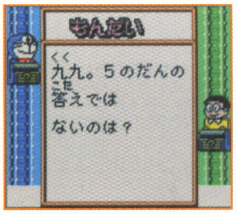
小学館

| | |
|---|---|
| ゲームボーイカラー専用 | ポケットプリンタ対応 |
| バックアップカートリッジ | |
| 通信ケーブル対応 | 容量： 8メガ |

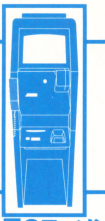
© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日

テレビ番組やコミックで人気のドラえもんがつぎつぎとクイズに答えていく『ドラえもんのクイズボーイ』。"家庭学習サポートシステム教材"というただし書きが添えられていることもあり、小学1年生から6年生までの学習問題を中心に出題されるので、勉強に役立つぞ。また、それ以外にスポーツや『ドラえもん』に関する雑学も取り混ぜて、約4500問もの問題が収録されているのだ。"アップダウンクイズ"や"パネルアタッククイズ"などの通常のクイズモードのほかに、のび太やジャイアンたちと競うチャレンジモードや、友だちともプレイできる通信対戦モードも用意されている。

➡問題に正解するとゴンドラが上がっていくぞ。いちばん上まで上がったら勝利だ。



⬅進めかたがわからなくても、ゲーム中に教えてくれるぞ。せつめいメニューを見よう。



# ニンテンドウパワー ソフトリスト

2000.10.1

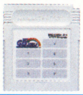
このコーナーでは10月書き換えのスーパーファミコンソフト&ゲームボーイソフトをすべて紹介。ロッピーの検索に役立つ商品番号、ジャンルだけでなく、パッケージ版が発売された当時の週刊ファミ通に掲載された、クロスレビューの合計点も掲載しているぞ。

全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、スーパーファミコンやゲームボーイのソフトを書き換えることができる。すでに利用している人はゲームリストを。初めての人は使いかた解説も読んでね。

## ゲームは専用のROMへ書き込もう

SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックが8分割、データのセーブを行うBブロックが16分割になって入っている。どちらかのブロック数がいっぱいになるまで、何本でもソフトを書き込めるのだ。ちなみに、GBメモリカートリッジもFブロックが8、Bブロックが16分割になっているぞ。

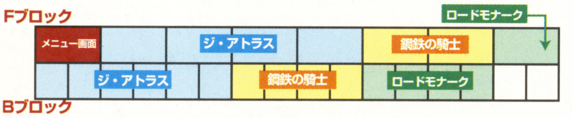
スーパーファミコン
書き換え専用
**SFメモリカセット**
**(3980円／税別)**



ゲームボーイ
書き換え専用
**GBメモリカートリッジ**
**(2500円／税別)**

## ソフトの組み合わせかた

2本以上ソフトを書き込むと“メニュー画面（Fブロック1）”が自動的に書き込まれるので注意！『ジ・アトラス』(F:4　B:6)、『鋼鉄の騎士』(F:2　B:4)、『ロードモナーク』(F:1　B:4)を書き込むとFブロックは7、Bブロックは14使用するが、メニュー画面が入るためFブロックは8ピッタリになってしまうのだ。

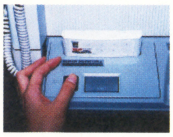



## Loppiの使いかた

ローソンでゲームを書き込むSFメモリカセットか、GBメモリカートリッジを購入。

Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選択しよう。

カセットやカートリッジを差し込み口にしっかりとセットし、スイッチを入れる。



ジャンルで検索
または
商品番号を直接入力

各ソフトの紹介画面が表示されるので、間違っていないかをここで確認する。

ブロック数がいっぱいになるまで何本でもソフトを選択し、一覧表示で最終決定。

Loppiの申込券が出てきたらスイッチを切り、カセットやカートリッジを抜き取ろう。

申込券とカセットまたはカートリッジをレジに持っていくと、書き込んでくれる。

## NEW ニンテンドウパワー・オリジナルソフト　10月に書き換えができるソフトを一挙に紹介

# スーパーファミコン

ニンテンドウパワーオリジナルの新作ソフトもいいけど、昔懐かしの名作ソフトが低価格で書き込めるのもうれしいね。

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数　クロスレビュー点数

### NEW POWER倉庫番　24
●任天堂●114731●2000円●F：2●B：4
人気パズルゲームの『倉庫番』がアレンジされて帰ってきた。今作の目的は荷物整理ではなく、妖怪が出現する穴を巨大な岩でふさぐことなのだ。

### NEW POWERロードランナー　21
●任天堂●329363●2000円●F：3●B：4
穴を掘って敵をかわし、宝を集める『ロードランナー』のリメイク版。海、山、森の3種類のステージで木材やレンガを集め、島を作るのが目的だ。

### NEW SUPER PUNCH-OUT!!　26
●任天堂●509566●2000円●F：4●B：4
ファミコンで人気のボクシングゲームをリニューアル。16人と対戦するチャンピオンシップと、KOまでのタイムを競うタイムアタックで遊べるぞ。

### NEW WizerdryⅠ・Ⅱ・Ⅲ~Story of Llyigemyn~　--
●メディアファクトリー●278980●3000円●F：8●B：16
ファミコン版の『ウィザードリィ』3部作が1本にまとめられたお得なソフト。『Ⅰ』で育て上げたパーティーを使って『Ⅱ』、『Ⅲ』をプレイできるぞ。

### NEW WRECKING CREW'98　--
●任天堂●213608●2000円●F：4●B：4
懐かしの名作パズルゲームが再び登場。ファミコン版が忠実に移植されているほか、オリジナル版のトーナメントモード、対戦モードなどもあるぞ。

### NEW Zooっと麻雀！　24
●任天堂●241555●2000円●F：5●B：16
ニンテンドウパワーだけのオリジナル麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋をコンピューターが解析し、自分だけのオリジナル雀士を作成できるのだ。

### NEW お絵かきロジック　--
●世界文化社●057134●2000円●F：1●B：1
縦と横の数字をヒントにしながらマス目を塗りつぶし、絵を完成されるパズルゲーム。初級、上級、スペシャルなど全5種類のレベルで遊べるぞ。

### NEW お絵かきロジック2　24
●世界文化社●658006●2000円●F：1●B：1
好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン『お絵かきロジック』の読者から募集した問題を含んだ、全150問が収録されている。

### NEW カービィのきらきらきっず　24
●任天堂●565849●2000円●F：4●B：1
ゲームボーイで人気だった、アクションパズルゲームの移植版。かわいくて親切、そして丁寧に作られているので、ゲーム初心者にオススメの1本。

### NEW 幻獣旅団　24
●アクセラ●430471●2000円●F：8●B：16
南方の小国を盟主として、大陸の統一を目指すシミュレーションゲーム。潮の満ち引きで地形が変化するなどの、多彩な仕掛けが盛りだくさんだ。

### NEW コラムス　23
●メディアファクトリー●218375●2000円●F：1●B：1
'90年にメガドライブで発売されたパズルゲームのリニューアル版。オリジナルを忠実に再現したモードのほかに、対戦モードなどが追加されている。

### NEW スーパーファミコンウォーズ　31
●任天堂●396877●2000円●F：4●B：16
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のリニューアル版。ユニットやマップが大幅に追加されたほか、4人同時プレイも可能になった。

### NEW スーパーファミリーゲレンデ　29
●ナムコ●213527●2000円●F：4●B：4
コントローラーを左右の足に見立てた操作が特徴のスキーゲーム。ストーリーモードや、タイムアタックなど4種類のモードで楽しめるのだ。

### NEW すってはっくん　28
●任天堂●402125●2000円●F：6●B：4
いろんなものを吸ったり吐いたりできる“はっくん”を操作して、ステージ内に隠された虹のかけらを集めていくアクションパズルゲーム。

### NEW ダービースタリオン98　31
●任天堂●515949●2000円●F：6●B：16
前作の『96』に'98年のデータを追加、変更した人気の競馬育成シミュレーションゲーム。競走馬を生産、育成させ、全GI制覇を目指すのだ。

### NEW たまごっちタウン　21
●バンダイ●218511●2500円●F：2●B：4
たまごっちを繁殖させ、にぎやかな街を作るシミュレーションゲーム。75種類以上もいるたまごっちを飼育して、たまごっち図鑑を完成させよう。

### NEW 同級生2　--
●バンプレスト●111074●2000円●F：8●B：1
パソコンで人気を博した恋愛アドベンチャーゲーム。今作では、オリジナルキャラクターやグラフィック、シナリオなどが新たに追加されている。

### NEW ドクターマリオ　25
●任天堂●810738●2000円●F：1●B：1
同色のカプセル、ウイルスを4つ並べて消していく、名作パズルゲームの移植版。ファミコン版でできなかったコンピューター対戦が可能になった。

### NEW はじまりの森　29
●任天堂●275239●2500円●F：8●B：4
“見る”、“話す”、“調べる”などのコマンドを選択して、物語を進めるアドベンチャーゲーム。祖父の住む村で出会った少女との再会を目指すのだ。

### NEW ピクロスNP Vol.1　29
●任天堂●472832●2000円●F：2●B：1
縦横に書かれた数字をヒントにマス目を埋め、絵を完成させるパズルゲーム。キャラクターモードでは『ポケットモンスター』の問題が楽しめるぞ。

### NEW ピクロスNP Vol.2　27
●任天堂●240931●2000円●F：2●B：1
雑誌ライクな手軽さが魅力の『ピクロスNP』シリーズ。2作目となる今作から、ふたり対戦時に1～3回戦までの対戦回数を決めれるようになった。

### NEW ピクロスNP Vol.3　29
●任天堂●630853●2000円●F：2●B：1
お馴染みのパズルゲーム第3弾。ピクロス初心者にも安心のビギナーから、超上級者向けのプロフェッショナルまで、全120問を収録しているぞ。

### NEW ピクロスNP Vol.4　29
●任天堂●469221●2000円●F：2●B：1
ニンテンドウパワーの定番ソフト『ピクロスNP』シリーズの4作目。『スターフォックス』に登場したキャラクターの絵が浮かび上がるモードもある。

### NEW ピクロスNP Vol.5　23
●任天堂●410721●2000円●F：2●B：1
『ポケットモンスター』や『星のカービィ』などの人気キャラクターが問題になるキャラクターモード。今回は、いよいよ『ゼルダの伝説』の登場だ。

### NEW ピクロスNP Vol.6　--
●任天堂●022870●2000円●F：3●B：2
コンスタントに新作が発売される『ピクロスNP』も、今作からグレードアップ。新作の120問と、過去の名作120問の計240問が収録されている。

### NEW ピクロスNP Vol.7　--
●任天堂●507636●2000円●F：3●B：2
シリーズ7作目に相応しい超難問から、初心者にも安心のやさしい問題まで、計240問を収録。ゲームボーイカラーなどが抽選で当たるモードもあるぞ。

### NEW ファイアーエムブレム トラキア776　35
●任天堂●439665●2500円●F：8●B：16
壮大なストーリーを展開する大人気シミュレーションゲームの最新作。マップ上の味方全員の攻撃、防御を上げる軍師などの新要素が追加された。

### NEW ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女　29
●任天堂●406015●2000円●F：6●B：4
ディスクシステムで人気のアドベンチャーゲームをリメイク。ストーリーはそのままに、グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップされている。

### NEW 平成 新・鬼ヶ島 前編　--
●任天堂●329380●2000円●F：6●B：1
サテラビューの番組で好評だった昔話アドベンチャーゲームのリメイク版。昔話『桃太郎』に登場する犬、猿、キジが主人公となって大活躍するぞ。

### NEW 平成 新・鬼ヶ島 後編　--
●任天堂●611760●2000円●F：6●B：1
『平成 新・鬼ヶ島』の後編。ストーリーは前作の続きだが、前作を知らなくても十分楽しめる。クリアーするとファミコン版をプレイできるのだ。

### NEW ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2　24
●任天堂●050741●2000円●F：4●B：4
テレビアニメやコミックで人気の『爆走兄弟レッツ&ゴー』が完全オリジナルRPGとして登場。マシンをパワーアップして世界大会優勝を目指そう。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

# ニンテンドウパワーソフトリスト

### リングにかけろ
NEW
●日本コンピュータシステム●810541●2000円●F：5●B：0 **22**

懐かしのコミック『リングにかけろ』を題材にしたアクションゲーム。“ブーメランフック”などの必殺技を駆使して、世界の強剛を倒すのだ。

### ARETH
●やのまん●145131●1000円●F：4●B：4 **22**

主人公が女の子というちょっと変わったRPG。物語の舞台はアレサ王国。敵が落とした5種類のソウルを合成して、武器や防具を作ることが可能。

### ARETH2
●やのまん●604941●1000円●F：4●B：4 **27**

人気RPG第2弾。前作の主人公アリエルが、今度は地下世界を冒険する。戦闘シーンがよりスピーディーになり、モンスター図鑑なども強化された。

### ELFARIA Ⅱ
●ハドソン●132748●1000●F：4●B：4 **29**

お金が存在しない世界“エルファリア”が舞台のRPG第2弾。今回は、エルフの少年の野望であるエルザードの復活を阻止することが目的なのだ。

### FEDA
●やのまん●604925●1000円●F：5●B：4 **26**

プレイヤーの行動でストーリーが変化する、マルチシナリオシステムのシミュレーションRPG。戦闘シーンはリアルなアニメーションで展開される。

### Last Bible Ⅲ
●アトラス●251453●1000円●F：6●B：4 **29**

大好評RPG『Last Bible』シリーズ第3弾。前作から数万年後の世界を舞台に、ガイアの力を持った主人公が冒険する。魔獣合体システムも健在だ。

### イーハトーヴォ物語
●ヘクト●827886●1000円●F：2●B：1 **27**

宮沢賢治の世界を舞台にしたRPG。『セロ弾きのゴーシュ』などさまざまな作品世界を冒険し、7冊の手帳を集めよう。戦闘や敵の概念がないのが特徴。

### ウィザードリィ外伝Ⅳ
●アスキー●112470●1000円●F：8●B：4 **28**

『ウィザードリィ外伝』シリーズ4作目。東洋にある3つの塔を舞台に冒険をくり広げる。450種2000パターン以上もの手強いモンスターが登場する。

### エストポリス伝記
●タイトー●176524●1000円●F：2●B：4 **28**

神と人間の戦いを描いた本格派RPG。復活した4人の邪神を倒すため、勇者マキシムの子孫が戦う。キャラのす速さを重視した戦闘システムを採用。

### 旧約・女神転生
●アトラス●222208●1000円●F：4●B：4 **28**

ファミコンで人気のあった『女神転生Ⅰ』と『女神転生Ⅱ』をカップリング。『真・女神転生』などの要素を取り入れ、遊びやすくアレンジされている。

### 真・女神転生
●アトラス●233561●1000円●F：3●B：4 **36**

魔獣合成システムが特徴的な『女神転生』シリーズの続編。近未来の東京で神と悪魔の対立を描いたRPG。邪教の館での悪魔合体も健在だぞ。

### 真・女神転生Ⅱ
●アトラス●235385●1000円●F：4●B：4 **33**

マニアックな設定でカルト的人気を得たRPGの続編。前作から約半世紀後の東京が舞台だ。おなじみの悪魔合体システムもさらに進化している。

### 新桃太郎伝説
●ハドソン●555983●1000円●F：4●B：4 **27**

桃太郎が主人公のコミカルRPG。天気によってキャラの調子が変わったり、仲間の選びかたによってストーリーが変化するなど、新システムが満載だ。

### ソード・ワールドSFC
●ティーアンドイーソフト●608092●1000円●F：3●B：4 **23**

パソコンから移植されたオムニバス形式のRPG。各シナリオの重要なシーンに登場する選択肢の選びかたによって、ストーリーが変化していくぞ。

### ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説
●ティーアンドイーソフト●693723●1000円F：4●B：4 **23**

『ソード・ワールドSFC』の続編。前作を上回る27本のマルチシナリオ、3種類から選べるバトルモードなど、随所にパワーアップがなされている。

### 大貝獣物語
●ハドソン●469349●1000円●F：6●B：4 **25**

幻大陸シェルドラドを舞台に“火の貝勇者”の冒険を描いた超大作RPG。仲間とともに、貝の力で封印されたファットバジャーの復活を阻止しよう！

### ダウン・ザ・ワールド
●アスキー●118931●1000円●F：4●B：4 **28**

画面の外のプレイヤーが勇者となり、画面内のキャラクターを導いて冒険するという斬新な設定のRPG。戦略的なフォーメーションバトルが魅力だ。

### ドラゴンスレイヤー英雄伝説
●エポック社●607576●1000円●F：2●B：1 **29**

親切なシステムや魅力あるストーリーが、パソコンで大ヒットしたRPGの移植版。今作では、戦闘時に背景がつくなどのアレンジがなされている。

### ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
●エポック社●608106●1000円●F：3●B：4 **26**

パソコンで好評だったRPG第2弾。プレイヤーは前作の主人公セリオスの息子アトラスとなり、3人の仲間とともに地下都市の謎を解き明かすのだ!!

### トルネコの大冒険 不思議のダンジョン
●チュンソフト●133515●1000円●F：3●B：4 **32**

『ドラゴンクエストⅣ』に登場したトルネコが主人公のRPG。入るたびに地形が変わる不思議なダンジョンで、究極の宝物を見つけ出すことが目的。

### ブレスオブファイアⅡ
●カプコン●469386●1000円●F：5●B：4 **28**

変身システムが話題になったRPGの続編。今作では168通りもの組み合わせが可能になったぞ。さらに、グラフィックや戦闘シーンもパワーアップ！

### MOTHER2 ギーグの逆襲
●任天堂●468355●1000円●F：6●B：4 **34**

ファミコンで大ヒットを記録した『MOTHER』の続編。美しい地球を破壊しようとするギーグを倒すため、幼い子供たちがいま冒険の旅に出る。

### レナス 【古代機械の記憶】
●アスミック●144134●1000円●F：3●B：4 **29**

さまざまな種族が入り乱れる星レナスを舞台にしたRPG。左手だけで操作できるヘッドアップディスプレイシステムと、斬新な魔法システムが特徴。

### レナス2～封印の使徒～
●アスミック●156442●1000円●F：8●B：4 **23**

好評を博した『レナス』シリーズ第2弾。プレイヤーは火や光など特徴の異なる8種類の精霊の中から4種類を選び、旅に同行させることができるのだ。

### 悪魔城ドラキュラXX
●コナミ●469017●1000円●F：4●B：0 **24**

人気アクションゲーム『悪魔城ドラキュラX』の世界観をそのままに、マルチシナリオシステムを採用。ムチをうまく使い、全7ステージを制覇しよう。

### カービィボウル
●任天堂●468371●1000円●F：3●B：4 **28**

カービィをボールにして、ミニゴルフのようなゲームを楽しむアクションゲーム。起伏に富んだコースやショットの打ちわけなど、深い戦略がウリ。

### がんばれゴエモン きらきら道中
●コナミ●468959●1000円●F：6●B：4 **--**

『がんばれゴエモン2』をベースにしたサブゲーム満載のアクションゲーム。サブゲームは全5種類。大好評のプレイヤーチェンジシステムを搭載だ。

### がんばれゴエモン3
●コナミ●398764●1000円●F：4●B：4 **32**

ゴエモンが主人公のコミカルなアクションゲーム。おなじみの巨大ロボ“ゴエモンインパクト”は今作も健在。ひとりで遊んでも十分に楽しめるぞ。

### 奇々怪界 月夜草子
●ナツメ●722545●1000円●F：3●B：0 **27**

鬼にさらわれたかぐや姫を救い出すため、巫女の小夜が大活躍するアクションシューティングゲーム。オプションキャラの能力を使いこなせ！

### 奇々怪界 謎の黒マント
●ナツメ●722537●1000円●F：2●B：0 **23**

アーケードやファミコンで人気のアクションゲーム。滑り込みやおはらいスピンなどを駆使して、妖怪退治をしよう。ふたり同時プレイも可能だぞ。

### キッドクラウンのクレイジーチェイス
●コトブキシステム●719706●1000円●F：2●B：0 **28**

クォータービューの画面が斬新だったアクションゲーム。5つのステージに仕掛けられたさまざまなトラップや、キャラたちのリアクションが楽しい。

### 魂斗羅スピリッツ
●コナミ●468932●1000円●F：2●B：0 **28**

人気アクションゲームのスーパーファミコン版。特殊部隊魂斗羅が、エイリアンを相手に派手な戦闘をくり広げる。ふたり同時プレイも可能だぞ。

### サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い
●ナムコ●751111●1000円●F：2●B：0 **24**

『ワルキューレ』シリーズの名脇役サンドラが主人公のアクションゲーム。どんな病気でも治すという幻の薬を求めて、サンドラが世界中を駆け巡る。

### スーパードンキーコング
●任天堂●468363●1000円●F：8●B：1 **31**

力持ちのドンキーコングと、すばしっこいディディーコングが大活躍する正当派アクションゲーム。40にもおよぶステージをすべてクリアーしよう。

### スーパードンキーコング2
●任天堂●468967●1000円●F：8●B：1 **32**

綺麗なグラフィックが画期的だった『スーパードンキーコング』がパワーアップして帰ってきた。仲間と協力して、ステージクリアーを目指すのだ。

### スーパードンキーコング3
●任天堂●468991●1000円●F：8●B：1 **30**

多彩なアクションシーンが楽しい『スーパードンキーコング』シリーズ第3弾。水切りジャンプや、協力プレイを駆使してつぎのステージへ進もう！

### スーパーボンバーマン3
●ハドソン●469387●1000円●F：3●B：0 **28**

人気アクションゲームのシリーズ第3弾。最大5人まで遊べるバトルモードでは、やられた人がステージの外から攻撃できる新システムが追加された。

### スーパーマリオコレクション
●任天堂●861367●1000円●F：4●B：4 **32**

ファミコンで発売された4つの『マリオ』が入ったお得なソフト。ただリニューアルされただけでなく、ステージごとにセーブできるようになったぞ。

### スーパーマリオワールド
●任天堂●131130●1000円●F：1●B：1 **34**

『スーパーマリオ』シリーズの4作目。マントを使って空を飛べるマントマリオやヨッシーなどの多彩なアクションと、隠しステージが満載なのだ。

### スーパーメトロイド
●任天堂●468347●1000円●F：6●B：4 **32**

ゲームボーイ版の続編。とてつもなく深い地下迷路にあるさまざなアイテムを入手し、パワーアップしながら進んでいくSFアクションゲーム。

### スーパーワギャンランド
●ナムコ●608173●1000円●F：2●B：0 **30**

ファミコンからの移植となった、ワギャンが活躍するアクションゲーム。ボスとの対決は神経衰弱や、新たに加わったモザイク当てなどで行う。

### スーパーワギャンランド2
●ナムコ●604933●1000円●F：2●B：0 **27**

人気アクションゲームの2作目。今回は新登場のミニワギャンステージをはじめとした、全55ステージが用意されている。難易度の設定も行えるぞ。

### ストリートファイターⅡターボ
●カプコン●129224●1000円●F：5●B：0 **36**

大人気対戦格闘ゲーム『ストリートファイターⅡ』のバージョンアップ版。キャラクターの動きがスピードアップし、四天王が使えるようになった。

### それ行けエビス丸 からくり迷路
●コナミ●112640●1000円●F：2●B：0 **22**

『ゴエモン』シリーズでおなじみのエビス丸が登場するパズルゲーム。矢印などが描かれたカーソルを動かして、エビス丸をゴールまで誘導しよう。

### 超原人2
●ハドソン●283096●1000円●F：3●B：0 **29**

超原人が活躍するアクションゲーム。ダッシュやヘッドスライディングなどの新アクションを使って、全6ステージのクリアーを目指すのだ。

### 超魔界大戦 どらぼっちゃん
●ナグザット●281034●1000円●F：2●B：1 **28**

かわいいドラキュラの男の子、どらぼっちゃんが主人公のアクションRPG。魔界を支配しようとしているオオワルサーを倒すのが今回の目的なのだ。

### 超魔界村
●カプコン●131148●1000円●F：2●B：0 **27**

超人気アクションゲーム。プレイヤーはアーサーを操り、武器、魔法、二段ジャンプを駆使して、さらわれたプリンセスを助け出すことが目的だ。

### ツインビーレインボーベルアドベンチャー
●コナミ●131890●1000円●F：2●B：4 **28**

シューティングゲームの『ツインビー』が、アクションゲームになった。宇宙征服を企むワルモン博士の野望を阻止し、メローラ姫を助け出そう。

### デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編
●カプコン●112453●1000円●F：4●B：0 **28**

『魔界村』シリーズでおなじみのレッドアリーマーが主人公になったアクションゲーム。紋章の種類によってさまざまなアリーマーに変身できるのだ。

### ドラえもん3 のび太と時の宝玉
●エポック社●693693●1000円●F：3●B：0 **23**

原始時代から未来へ時間旅行をしながら、ドラえもんたちが活躍するアクションゲーム。5人のキャラクターとアイテムを使いわけて、さきへ進もう。

### ドラえもん4 のび太と月の王国
●エポック社●606740●1000円●F：3●B：0 **--**

ふたり同時プレイができるアクションゲーム。月から来たという女の子型ロボットを救ったドラえもんたちが、月の王国で大事件に巻き込まれた！

### ファイナルファイト
●カプコン●108464●1000円●F：2●B：0 **29**

アーケード版からの移植となったアクションゲーム。タイプの異なるふたりのキャラからひとりを選び、さらわれてしまった市長の娘を救い出せ!!

### ファイナルファイト2
●カプコン●110396●1000円●F：3●B：0 **--**

好評だったアクションゲームの続編。ガイの娘のマキ、おなじみのハガー、南米からやってきたカルロスの3人が、マッドギア相手に世界を駆け巡る。

### リブルラブル
●ナムコ●143791●1000円●F：1●B：0 **--**

10年以上もまえにアーケードに登場した懐かしのアクションゲームが復活。グラフィックや操作方法、サウンドなどすべてが忠実に再現されているぞ。

### ロックマン7
●カプコン●132764●1000円●F：4●B：0 **24**

人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの第7弾。ステージ内に隠された4枚のプレートを集めてラッシュと合体。スーパーロックマンに変身だ。

### ロックマンX
●カプコン●131237●1000円●F：3●B：0 **26**

『ロックマン』シリーズにパーツシステムなどが導入された『X』。史上最強のレプリロイド・シグマの軍団相手に、ロックマンXやゼロは勝てるのか！

### ワギャンパラダイス
●ナムコ●751120●1000円●F：3●B：0 **30**

かわいいワギャンが主人公のアクションゲーム。ミニゲームが12種類に増え、演出や仕掛けもパワーアップ。全28ステージクリアーを目指すのだ。

### AⅢS.V.
●ビクターインタラクティブソフトウェア●288853●1000円●F：4●B：16 **25**

人気の鉄道シミュレーションゲーム。基本システムはパソコン版と同じだが、建築物の増加や車両を自分で開発できる新要素が盛りだくさんなのだ。

### SUPER大航海時代
●コーエー●608122●1000円●F：2●B：4 **25**

いろいろな機種に移植されている名作シミュレーションゲーム。プレイヤーは没落貴族となり、家を再興するため帆船艦隊を率いて貿易の旅に出る。

### Winning Post2 プログラム'96
●コーエー●608114●1000円●F：6●B：16 **23**

人気の競馬育成シミュレーションゲームが'96年のデータに変更された。ゲーム中のイベントもすべて一新。初心者でもわかる用語辞典もついている。

### アースライト ルナ ストライク
●ハドソン●283118●1000円●F：6●B：4 **25**

近未来の宇宙が舞台のシミュレーションゲーム。プレイヤーは敵軍の宇宙連邦軍を倒すため、ロボットや戦車などのメカを利用して敵と戦おう。

### 鋼鉄の騎士
●アスミック●156736●1000円●F：2●B：4 **22**

第2次世界大戦の東部戦線を舞台にしたウォーシミュレーションゲーム。ドイツ軍の戦車中隊指揮官として、モスクワへ進軍するのが目的なのだ。

### 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団
●アスミック●175854●1000円●F：3●B：4 **28**

ドイツ軍の戦車を操って、12都市を制圧していくのが目的のシミュレーションゲーム。キャラクターデザインにマンガ家の松本零士を起用している。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

# ニンテンドウパワーソフトリスト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

### 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線
●アスミック●176541●1000円●F:3●B:4 **25**

戦車を扱ったシミュレーションゲーム第3弾。史実をもとにした15のシナリオが用意されている。対戦プレイもできるので人との駆け引きも楽しい。

### ジ・アトラス
●ビクターインタラクティブソフトウェア●295809●1000円●F:4●B:6 **29**

大海原を舞台にまだ見ぬ大陸を発見し、世界大地図帳を完成させるのが目的のシミュレーションゲーム。発見した街で貿易を行い、資金を稼ごう。

### シムシティー
●任天堂●131156●1000円●F:1●B:6 **33**

パソコンから移植された人気のシミュレーションゲームを、よりおもしろくアレンジ。市長となり、市民の不平不満を聞きながら街を発展させよう。

### タクティクスオウガ
●クエスト●607461●1000円●F:6●B:4 **34**

名作シミュレーション『伝説のオウガバトル』の続編が、より戦略性を重視して登場。戦場に高度差が取り入れられ、よりリアルな戦闘が楽しめる。

### デア ラングリッサー
●日本コンピューターシステム●608131●1000円●F:4●B:4 **31**

人気シミュレーションRPG。敵、味方の概念を超えたストーリーを楽しめるマルチエンディングや、傭兵指揮範囲などの独特なシステムが満載。

### 伝説のオウガバトル
●クエスト●854344●1000円●F:4●B:16 **33**

リアルタイム制のシミュレーションRPG。ゲームの目的は、悪の帝国に支配された世界を救うこと。派手な演出が盛りだくさんの戦闘シーンが魅力。

### ときめきメモリアル~伝説の樹の下で~
●コナミ●468924●1000円●F:8●B:4 **27**

自分自信を育て、さまざまな性格の女の子と恋愛を楽しむシミュレーションゲームの移植版。修学旅行の行きさきなどオリジナル要素も追加された。

### ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
●任天堂●469025●1000円●F:8●B:4 **31**

人気シミュレーションゲームの続編。シナリオは2部構成になっており、前半に登場したキャラクターの能力を受け継いだ子供たちが後半で活躍する。

### ファイアーエムブレム 紋章の謎
●任天堂●131245●1000円●F:6●B:4 **36**

ファミコン版の『暗黒竜と光の剣』と、オリジナルストーリーの『紋章の謎』が楽しめる。魅力的なキャラクター、イベント、ストーリー展開は必見だ。

### 牧場物語
●ビクターインタラクティブソフトウェア●303526●1000円●F:4●B:4 **34**

畑や牧草地、家畜などを育てながら牧場を経営していくシミュレーションゲーム。女の子との恋愛や収穫祭などのイベントが多数用意されている。

### 魔神転生
●アトラス●254223●1000円●F:3●B:4 **25**

『真・女神転生』シリーズの世界観を使用したシミュレーションゲーム。核戦争後の東京を舞台に、主人公たちが活躍する。悪魔合体システムも健在。

### 魔神転生 II
●アトラス●281255●1000円●F:6●B:4 **26**

『女神転生』で好評の悪魔合体システムを取り入れた、タクティカルシミュレーションRPG第2弾。移動視点がクォータービューに変更されたぞ。

### ミリティア
●ナムコ●608157●1000円●F:3●B:0 **27**

リアルタイムでゲームが進行するウォーシミュレーションゲーム。プレイヤーは、地球解放軍ミリティアの指揮官となり、全20ステージをクリアーだ。

### ロードモナーク
●エポック社●249785●1000円●F:1●B:4 **29**

パソコンからの移植となったリアルタイムシミュレーションゲーム。4ヵ国の中からひとつを選択し、残る3ヵ国の土地をすべて占領するのが目的だ。

### AXELAY
●コナミ●122025●1000円●F:2●B:0 **23**

疑似3Dを取り入れた新感覚シューティングゲーム。特殊武器をうまく選択して全6ステージを制覇し、アクスレイの世界に平和を取り戻すのだ。

### GRADIUS III
●コナミ●117382●1000円●F:1●B:0 **33**

アーケード版を完全移植。スーパーファミコンだけのオリジナルステージを加えた全10ステージクリアーを目指そう。難易度設定機能もついている。

### PHALANX
●コトブキシステム●721107●1000円●F:2●B:0 **--**

本格派シューティングゲーム。異種生命体に奪われてしまった惑星ソテアを奪回するため、各ミッションをクリアーして、巨大ボスを撃破しよう。

### SPACE INVADERS
●タイトー●142379●1000円●F:1●B:0 **--**

大ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』の完全移植版。モノクロ、セロハン、カラー、アップライトはもちろん、ナゴヤ打ちも健在だ。

### キャラバンシューティングコレクション
●ハドソン●283711●1000円●F:1●B:0 **21**

名作シューティングゲームの『スターフォース』、『スターソルジャー』、『ヘクター'87』が1本のソフトに集まった。3本とも忠実に再現されているぞ。

### 極上パロディウス
●コナミ●468894●1000円●F:4●B:0 **27**

アーケードで人気のコミカルなシューティングゲームを完全移植。個性的な8種類の自機のほかに、ゴエモンたちが戦闘機として登場するのだ。

### コズモギャング ザ ビデオ
●ナムコ●751090●1000円●F:2●B:0 **27**

ふたり協力プレイが楽しい固定画面のシューティングゲーム。ゲーム中にあっかんベーなどをする、かわいい悪党団コズモギャングズを攻撃しよう。

### パロディウスだ！~神話からお笑いへ~
●コナミ●468983●1000円●F:2●B:0 **29**

アーケードで人気のシューティングゲームを移植。自機を4つの中から選び、全10ステージを戦おう。スーパーファミコンのオリジナルステージもある。

### ポップンツインビー
●コナミ●468975●1000円●F:2●B:0 **29**

ふたり同時プレイが可能な人気シューティングゲーム。パンチをしたり、相手を飛ばして遠隔操作ができるなど、新しい攻撃がたくさん用意されている。

### F-ZERO
●任天堂●129216●1000円●F:1●B:1 **37**

惑星規模の未来のカーレースをゲーム化にしたもの。1位を目指すグランプリモードと、1対1で対決するプラクティスモードが用意されているぞ。

### 磯釣り 離島編
●ビクターインタラクティブソフトウェア●281336●1000円●F:4●B:4 **20**

本格的な磯釣りが楽しめるソフト。実際と同じ釣りの名所で釣りができる。投げ込み釣りやルアー釣りなどの、さまざまな釣りかたで魚にアタック！

### 海のぬし釣り
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283126●1000円●F:8●B:1 **26**

4人の家族が、それぞれに思い描く"海のぬし"を捜しに、大海原へ旅立った。100種類もの魚が泳いでいる海で、投げ釣りや船釣りなどを楽しもう。

### 川のぬし釣り2
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283703●1000円●F:3●B:4 **31**

人気の釣りゲーム第2弾。ブラックバスの釣り大会など、イベントが豊富に用意されているほか、釣った魚のデータを記録できるようになったのだ。

### 実況ワールドサッカー2
●ナムコ●329762●1000円●F:2●B:0 **23**

テレビ観戦のような実況が楽しめるサッカーゲーム。今回では、フォーメーションが細かく設定できるようになった。状況に合わせて変更しよう。

### スーパー大相撲 熱戦大一番
●ナムコ●329762●1000円●F:2●B:0 **26**

好きな力士を選び、横綱を目指して戦う相撲ゲーム。気合いと足腰のパラメーターに注意して、30手もの技をくり出そう。対戦モードもあるぞ。

### スーパーファミリーテニス
●ナムコ●076899●1000円●F:2●B:0 **29**

4人まで同時にプレイできるテニスゲーム。5つの大会を勝ち抜くトーナメントモード、友だちと対戦できるエキシビジョンモードなどが楽しめる。

### スーパーブラックバス2
●スターフィッシュ●751081●1000円●F:4●B:4 **26**

ブラックバスを対象にした4つの釣り大会に出て優勝を目指す、釣りシミュレーション。天候が移り変わるなど、ありとあらゆる面で本格的なソフト。

### スーパーブラックバス3
●スターフィッシュ●586897●1000円●F:8●B:4 **29**

人気のフィッシングゲームの続編。今回は、専門用語を解説してくれるヘルプ機能が付いただけでなく、RPG感覚で釣りを楽しめるモードもあるぞ。

### スキーパラダイスWITHスノーボード
●ビクターインタラクティブソフトウェア●334367●1000円●F:2●B:0 **24**

スキーとスノーボードが楽しめるアクションゲーム。3Dのプレイ画面はスピード感バツグン！ フリーライトをはじめとした3つのモードで遊べるぞ。

### ダービージョッキー【騎手王への道】
●アスミック●184861●1000円●F:2●B:4 **22**

プレイヤーが騎手となり、さまざまなレースに出走する競馬シミュレーションゲーム。騎手学校卒業からスタートし、最終的にGI制覇が目的となる。

### つり太郎
●ビクターインタラクティブソフトウェア●335916●1000円●F:2●B:1 **19**

釣りの醍醐味を存分に味わえる釣りシミュレーションゲーム。ブラックバスやイワナなど、さまさまな魚がリアルなグラフィックで登場するぞ。

### デビルズコース
●ティーアンドイーソフト●853577●1000円●F:2●B:4 **24**

ポリゴンを使用した3Dゴルフゲームの第4弾。今回は空に浮かぶ岩や林立する石柱などの仮想コースが舞台。既存のコースにはない魅力があるぞ。

### ナムコットオープン
●ナムコ●143839●1000円●F:2●B:4 **31**

『ナムコクラシック』などの流れをくんだゴルフゲーム。5つの大会に参加して賞金王を目指すツアーゴルフモードなど、3つのモードが楽しめる。

### ワイアラエの奇蹟
●ティーアンドイーソフト●197530●1000円●F:2●B:4 **28**

『遥かなるオーガスタ』などの流れをくむ、3Dタイプのゴルフゲーム。天候の変化が取り入れられたため、よりいっそうリアルさが増した。

### CAMEL TRY
●タイトー●175188●1000円●F:2●B:0 **24**

アーケードで人気だったアクションパズルゲーム。画面を回転させてボールをゴールへ導こう。スーパーファミコンオリジナルのステージもあるぞ。

### PUZZLE BOBBLE
●タイトー●128805●1000円●F:1●B:0 **23**

フィールド上のカラフルな泡を全部消していく、面クリアー型のパズルゲーム。手持ちの泡を発射し、同じ色を3つ以上そろえて泡を消していこう。

### クオンパSFC
●ティーアンドイーソフト●608084●1000円●F:2●B:4 **27**

6色の面で構成された立方体を転がして、パネルとそこに接する立方体の色を合わせて消していくパズルゲーム。ルールも操作方法もとても簡単だぞ。

### コズモギャング ザ パズル
●ナムコ●608165●1000円●F:1●B:0 **29**

おなじみのコズモギャングが登場するパズルゲーム。コンテナやコズモなどで構成されたブロックをうまく組み合わせて、どんどん消していこう。

### 上海III
●サン電子●608149●1000円●F:2●B:0 **27**

麻雀碑を使った定番のパズルゲーム。通常のノーマルモード、協力モードのほかに、"黄金碑"を取るのを競う対戦モードが追加されたのだ。

### す~ぱ~なぞぷよ ルルーのルー
●バンプレスト●308790●1000円●F:2●B:4 **27**

あの『ぷよぷよ』が、詰め将棋ならぬ『なぞぷよ』となって帰ってきた。ストーリーモードや、つぎつぎと問題を解いていくモードなどが楽しめる。

### す~ぱ~ぷよぷよ
●バンプレスト●326356●1000円●F:2●B:0 **26**

アーケード版からの移植となった大人気パズルゲーム。上から落ちてくるぷよを、同じ色どうしで4つ以上縦、横、斜めにつなげて消していこう。

### パネルでポン
●任天堂●468941●1000円●F:2●B:0 **29**

下からせり上げてくパネルを入れ替えながら、同じ絵柄のパネルを縦か横に3枚以上並べて消していくパズルゲーム。多彩なモードが用意されている。

### マリオのスーパーピクロス
●任天堂●468916●1000円●F:2●B:4 **31**

人気パズルゲームの『マリオのピクロス』がスーパーファミコンに登場。今回は、ワリオのピクロスというちょっとむずかしいモードが追加された。

### RPGツクール SUPER DANTE
●アスキー●113841●1000円●F:2●B:16 **31**

町のマップやモンスターの配置、イベントなどを自由に設定して1本のRPGを作成できるソフト。完成済みのサンプルゲームが収録されているぞ。

### SUPER億万長者ゲーム
●タカラ●184853●1000円●F:2●B:4 **22**

ボードゲームで人気の『億万長者ゲーム』が家庭用ゲームソフトになって登場。国際企業家になって、不動産や株を増やしながら億万長者を目指せ。

### SUPER人生ゲーム3
●タカラ●185035●1000円●F:4●B:4 **23**

人気ボードゲームのシリーズ第3弾。高校生から社会人までの人生など、4つのゴールでプレイできる。今回はルーレットを回す力を調節できるぞ。

### 囲碁倶楽部
●ヘクト●339067●1000円●F:2●B:4 **22**

思考ルーチンをより簡略にすることで、スピーディーな打ち回しを実現した囲碁ゲーム。名局棋譜を再現したデータで、囲碁の勉強もできるのだ。

### 弟切草
●チュンソフト●469432●1000円●F:2●B:4 **25**

サウンドノベルという新しいジャンルに挑戦した作品。つぎつぎに選択肢を選んで話を進めていこう。選びかたによってエンディングが変化するぞ。

### 晦 —つきこもり
●バンプレスト●293105●1000円●F:8●B:4 **26**

『学校であった怖い話』に続くホラーアドベンチャー。7人の男女が怪談を語り、彼らが話す順番を変えることで、その内容も変化していくのだ。

### 学校であった怖い話
●バンプレスト●296015●1000円●F:6●B:4 **25**

学園の七不思議をもとに、血も凍るような話が展開するアドベンチャーゲーム。生徒たちの話を聞く順番によって、ゲームの内容が変化するのだ。

### かまいたちの夜
●チュンソフト●133507●1000円●F:6●B:4 **30**

『弟切草』に続くサウンドノベルシリーズ第2弾。雪に閉ざされたペンションを舞台に、恐怖の物語が展開する。随所に入る効果音が恐怖心をあおる！

### 決戦！ ドカポン王国IV~伝説の勇者たち~
●アスミック●143618●1000円●F:2●B:0 **29**

RPGの要素を盛り込んだすごろくタイプのボードゲーム。モンスターを倒して資金を稼ぎ、お姫さまのムコになるのが目的。4人同時プレイも可能。

### 真・麻雀
●コナミ●249815●1000円●F:1●B:4 **25**

地方ルールをはじめとしたさまざまなルールが設定できる、本格派の麻雀ゲーム。対戦相手には、過去の偉人たちが30人以上も登録されているのだ。

### スーパー桃太郎電鉄II
●ハドソン●132756●1000円●F:2●B:0 **35**

さまざまな機種に移植されているコミカルなボードゲーム。マップが海外まで広がり、カードの種類も大幅に増加。最大で4人同時プレイが可能だ。

### 大爆笑人生劇場
●タイトー●144126●1000円●F:4●B:4 **19**

『人生劇場』シリーズの続編。赤ちゃん時代、幼稚園時代など、全部で6つの時代を舞台に賞金を稼いでいこう。最大6人まで同時プレイが可能だぞ。

### 大爆笑 人生劇場~ずっこけサラリーマン編~
●タイトー●153656●1000円●F:4●B:4 **21**

サラリーマンの人生をモチーフに、自分の将来を疑似体験できるボードゲーム。恋愛や結婚、子育てなど、人生に必要なことがすべて体験できるぞ。

### ドカポン外伝 炎のオーディション
●アスミック●138878●1000円●F:2●B:4 **24**

戦闘がカードバトルになったため、短時間で決着が着くようになった。キャラクターは全部で10種類。7つのマップで楽しむことかできるのだ。

### ドカポン3・2・1~嵐を呼ぶ友情~
●アスミック●123064●1000円●F:3●B:16 **25**

ファンタジーの世界を舞台にしたボードゲームの続編。シナリオ制の導入など全体的にパワーアップ。キャラクターデザインはマンガ家の柴田亜美。

### プロ麻雀 極III
●アテナ●199303●1000円●F:2●B:4 **28**

麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

### 魔女たちの眠り
●ビクターインタラクティブソフトフェア●288233●1000円●F:6●B:4 　35
ミステリー作家の赤川次郎が原作、監修のサウンドノベル。小説の主人公となって、森に囲まれた町で起こる殺人事件の謎を解き明かすのだ。

### 夜光虫
●アテナ●221317●1000円●F:4●B:4 　25
小説を読む感覚でゲームが進んでいくアドベンチャーゲーム。物語の要所要所に分岐点があり、その選択によってマルチストーリーになっている。

### ハロー！パックマン
●ナムコ●329754●1000円●F:3●B:0 　33
あのパックマンがまったく新しいタイプのアクションゲームになって帰ってきた。自由気ままなパックマンを、いろいろな方法で誘導していこう。

### プロ麻雀 極Ⅲ
●アテナ●199303●1000円●F:2●B:4 　28
麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

### ゼルダの伝説 神々のトライフォース
●任天堂●069035●1000円●F:2●B:4 　--
さまざまなアクションをする主人公、リンクを操りって、光と闇のふたつの世界からな広大なフィールドを駆け巡る、アクションRPG。

### 不思議のダンジョン2 風来のシレン
●チュンソフト●092428●1000円●F:8●B:16 　38
『1000回遊べるRPG』のキャッチコピーでおなじみの『不思議のダンジョン』シリーズ第2弾。入るたびダンジョンのマップが変化するのだ。

## ゲームボーイ

3月1日から書き換えがスタートしたゲームボーイ。10月には3本が追加になり、全119タイトルがラインアップ！

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数 　クロレビ点数

### NEW スーパーマリオブラザーズデラックス
●任天堂●255726●1000円●F:8●B:1 　25
人気アクションゲームの移植版。オリジナルゲーム以外に、ヨッシーのたまごや赤コインなどを見つけるチャレンジゲームを楽しむことができる。

### アレサ
●やのまん●763977●1000円●F:1●B:1 　26
1000画面を超える、広大なマップ上を冒険する正統派RPG。アレサ王国再建のため、ふたりの仲間を従えた少女が魔王ハワードに戦いを挑む！

### アレサⅡ
●やのまん●338923●1000円●F:2●B:1 　23
主人公のマテリア姫とパートナーのドールが大活躍する、シリーズ2作目。勇者たちは復活した魔王ハワードを倒すべく、再び冒険へと旅立った。

### アレサⅢ
●やのまん●237787●1000円●F:2●B:1 　18
大人気RPG『アレサ』シリーズの完結編。ハワードを倒したアレサ王国のおてんば王女マテリアが、王国滅亡の歴史を替えるため過去へと旅経つ。

### 化石創世リボーン2 モンスターディガー
●スターフィッシュ●733008●1000円●F:8●B:4 　25
化石を集め、さまざまな生物を蘇生させるRPG。ゲームの展開に影響を与える友情度が設定されたほか、通信ケーブルでモンスターの交換も可能だ。

### ゴッドメディスン ~ファンタジー世界の誕生~
●コナミ●732450●1000円●F:2●B:1 　25
アニメーションたっぷりの戦闘シーンが魅力のRPG。3人の小学生がRPGの世界に入り、ゲームと現実のふたつの世界を救うのが目的となる。

### ゼルダの伝説DX 夢を見る島
●任天堂●370169●1000円●F:8●B:4 　32
'93年に発売された同名の作品が、ゲームボーイカラー対応になって再び登場。嵐に巻き込まれて漂着した島で、リンクの新しい冒険がいま始まる。

### ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠
●エポック社●286028●1000円●F:1●B:1 　24
パソコンゲームでおなじみの『ドラゴンスレイヤー』シリーズの外伝。復活したドラゴンを封印するため、ドラゴンに父を殺された少年が旅に出る。

### 爆釣リトリーブマスター
●コナミ●534056●1000円●F:4●B:1 　23
奥多摩湖、河口湖などの7つの湖を制覇し、伝説のブラックバスを釣り上げるのが目的のRPG。全部で80種類ものルアーが用意されているぞ。

### ビタミーナ王国物語
●ナムコ●882438●1000円●F:2●B:1 　24
異次元の世界"ビタミーナ王国"を舞台にしたRPG。攻撃、防御、魔法などの命令をスムーズに行える、ダイレクトバトルシステムが導入されている。

### 女神転生 ラストバイブル
●アトラス●682462●1000円●F:8●B:1 　25
『女神転生』シリーズがゲームボーイに登場。会話システムや合体システムなとで、敵を味方に引き込もう。通信ケーブルで、友だちと対戦も行える。

### 女神転生 ラストバイブルⅡ
●アトラス●744778●1000円●F:8●B:1 　26
'92年に発売された『Ⅰ』の続編。今作は地球が舞台。仲間にした魔獣に武器や防具を装備できるようになるなど、随所にパワーアップがなされている。

### メダロット(カブトバージョン)
●イマジニア●586366●1000円●F:4●B:4 　23
新作が続々と登場している『メダロット』シリーズの1作目。プレイヤーはロボット(メダロット)を強化させ、悪の集団ロボロボ団をやっつけよう！

### メダロット(クワガタバージョン)
●イマジニア●586374●1000円●F:4●B:4 　23
ゲームに出てくるパーツは両バージョン合わせて240種類。どちらもストーリーは同じだが、最初に手に入れられるメダロットの種類が違うのだ。

### GB原人2
●ハドソン●586340●1000円●F:2●B:0 　19
コミカルな原人がステージ上を暴れ回るアクションゲーム。"GB達人"や"GB食人"、"GB盗人"など、能力の異なる新しい原人に変身できるのだ。

### 悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん
●コナミ●306274●1000円●F:2●B:0 　24
コナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズをパロディ化したもので、最終ボスのガラモスを倒すのが目的だ。豊富なサブゲームも収録されているぞ。

### カービィのブロックボール
●任天堂●384801●1000円●F:4●B:1 　--
ブロック崩しの要領で、ボールになったカービィを打ち、スコアを獲得していくアクションゲーム。デデデ大王との宿命の対決がキミを待っている！

### ゲームボーイギャラリー
●任天堂●085898●1000円●F:2●B:1 　22
"ゲーム&ウォッチ"の名作ゲーム『マンホール』などを移植。懐かしさそのままの"むかし"モードと、アレンジされた"いま"モードがあるぞ。

### ゲームボーイギャラリー2
●任天堂●410602●1000円●F:4●B:1 　23
『パラシュート』や『ヘルメット』、『ドンキーコング』などが楽しめるソフト。ゲームを中断しても、続きから再開できるセーブ機能が付いたのだ。

### ゲームボーイギャラリー3
●任天堂●383066●1000円●F:8●B:1 　--
"ゲーム&ウォッチ"のゲームが遊べるシリーズ第3弾。『グリーンハウス』、『マリオブラザーズ』、『ドンキーコングJr.』などの5種類のゲームが遊べる。

### ザ・首都高レーシング
●ポニーキャニオン●502057●1000円●F:1●B:1 　22
マシンを改造しながら首都高で勝敗を競うレースゲーム。ハイウェイモードや、度胸だめしをするチキンモードなど、多彩なモードが楽しめるぞ。

### スーパードンキーコングGB
●任天堂●060810●1000円●F:4●B:1 　24
ドンキーとディディーを操り、ステージクリアーを目指す人気アクションゲーム。ゲームボーイとは思えないほど綺麗なグラフィックは必見だ。

### スーパーマリオランド
●任天堂●889369●800円●F:1●B:0 　--
マリオが潜水艦や飛行機に乗って、4つの国を冒険するアクションゲーム。それぞれの王国のボスを倒し、デイジー姫(ピーチ姫ではない)を救い出そう。

### スーパーマリオランド2 6つの金貨
●任天堂●250473●800円●F:4●B:1 　25
大人気アクションゲーム『スーパーマリオランド』の続編。ワリオが守る6つの金貨を手に入れるため、3つのアトラクションゾーンに潜入しよう。

### スーパーマリオランド3 ワリオランド
●任天堂●019101●800円●F:4●B:1 　25
『2』で悪役だった"ワリオ"が主人公になった、パワフルアクションゲーム。海賊のお宝を全部横取りして、立派なワリオ城を建てるのが目的だ。

### ストリートファイターⅡ
●カプコン●745383●1000円●F:4●B:0 　21
大人気対戦格闘ゲームのゲームボーイ版。体力が続く限り戦う、サバイバルモードが追加されたほか、各キャラの必殺技も忠実に再現されている。

### ドンキーコング
●任天堂●084701●1000円●F:4●B:1 　27
往年の名作ゲームをGBにリニューアルしただけでなく、新たに100ステージ以上が追加された。多彩な技をくり出してドンキーコングを倒すのだ。

### ドンキーコングランド
●任天堂●523852●1000円●F:4●B:1 　24
横スクロール型アクションゲーム『スーパードンキーコングGB』の続編。ディディーとディクシーの2匹を操り、ドンキーコングを救出しよう。

### 熱闘！ 闘神伝
●タカラ●351886●1000円●F:4●B:1 　20
デフォルメされた『闘神伝』のキャラクターが、再び熱いバトルをくり広げる。リングアウトシステムの採用で、緊張感のある戦いを再現している。

### バイオニックコマンドー
●カプコン●530212●1000円●F:2●B:0 　20
行方不明になった仲間を捜し出すのか目的のアクションゲーム。左腕から発射されるワイヤーと、右腕の攻撃用火器を駆使して仲間を見つけ出そう。

### パックマン
●ナムコ●682454●1000円●F:1●B:0 　20
日本はおろかアメリカにまでブームをおこしたアクションゲーム。新たに加えられた要素として、ふたり同時の対戦プレイができるようになった。

### 星のカービィ
●任天堂●193721●800円●F:2●B:0 　22
吸い込んだ敵の能力をコピーするという、斬新な攻撃方法が話題になったアクションゲーム。デデデ大王を倒し、プププランドに平和をもたらそう。

### プロ麻雀 極 GB
●アテナ●733016●1000円●F:1●B:0 　19
実在する9人のプロ雀士と対戦できる麻雀ゲームを移植。対戦回数やルールの異なる3つのコースで、それぞれ優勝を目指すモードが用意されている。

### ボンバーマンGB3
●ハドソン●733113●1000円●F:2●B:0 　23
人気アクションゲームの3作目。マップに高低差ができたことで、ジャンプや飛び降りなどの新アクションが追加された。ストーリーモードもあるぞ。

### 魔界村外伝
●カプコン●530689●1000円●F:2●B:0 　22
『魔界村』の敵キャラクター、レッドアリーマーが主人公のアクションゲーム。今回から、さきステージを確認できる幽体離脱が使用可能になった。

### メトロイド2
●任天堂●194344●800円●F:2●B:1 　25
脱皮をくり返しながら成長する、宇宙生命体メトロイドを倒すSFアクションゲーム。地下迷路の謎を解き、アイテムを見つけてサムスを強くしよう。

### 桃太郎電劇2
●ハドソン●733083●1000円●F:4●B:0 　--
前作をパワーアップさせたシリーズ第2弾。桃太郎の変身が10種類に増えただけでなく、敵キャラクターの数も前作の2倍以上に増加しているぞ。

### レッドアリーマー 魔界村外伝
●カプコン●804673●1000円●F:1●B:0 　25
『魔界村』シリーズでお馴染みのキャラクター、レッドアリーマーを主人公にしたゲーム。アクションとRPG風の2種類のゲームが用意されている。

### あにまるぶりーだ~2
●J・ウイング●1000円●F:4●B:1 　22
200種類以上の動物を育てられる育成シミュレーション。育てた子供を8つのコンテストで優勝させよう。通信ケーブルを使えば子供を作れるぞ。

### ゲームボーイウォーズ
●任天堂●250546●800円●F:2●B:1 　31
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。コンピューターが賢くなったので、対戦相手として十分やりごたえがある。

### ゲームボーイウォーズ ターボ
●ハドソン●281611●1000円●F:4●B:4 　27
人気のウォーシミュレーションゲーム『ゲームボーイウォーズ』のリメイク版。マップ数が増えたほか、思考スピードも格段にアップしているのだ。

### 昆虫博士
●J・ウイング●502065●1000円●F:4●B:1 　26
お花畑などのフィールド内に隠れている昆虫を採集して、育てていく育成シミュレーションゲーム。昆虫の育てかたによって形態が変化していくぞ。

### スーパーブラックバス ポケット3
●スターフィッシュ●732982●1000円●F:8●B:1 　16
スーパーファミコンで発売された釣りゲームの続編。川や湖だけでなく、海釣りも追加された。一流のプロを目指すシナリオモードなどが楽しめる。

### ディノブリーダー2
●J・ウイング●503371●1000円●F:4●B:1 　21
宇宙一の恐竜を育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。"フュージョン"と呼ばれる機械で新種を作り、最強の恐竜を作り出すのだ。

### プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル
●アトラス●834572●1000円●F:4●B:1 　16
プリクラクィーン伝説の謎を解き明かしていくアドベンチャーゲーム。一定数以上のプリクラを集めると、システム手帳のような機能が使えるのだ。

### プリクラPocket2 彼氏改造大作戦
●アトラス●834581●1000円●F:4●B:1 　20
男の子を理想の彼氏に育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。育てた彼のプリクラをアルバムに保存したり、友だちの彼と対戦もできる。

### プリクラPocket3 タレントテビュー大作戦
●アトラス●833762●1000円●F:8●B:1 　26
高校3年生の女の子をタレントに育て上げるのが目的の育成シミュレーション。学校、遊び、タレント養成レッスンなどをバランスよく組み込もう。

### SAME GAME
●ハドソン●306312●1000円●F:2●B:1 　24
パソコンで大ブームを巻き起こした思考派パズルゲーム。同じ種類のコマを消していく単純なルールなので、誰でもすぐに遊ぶことができるぞ。

### カービィのきらきらきっず
●任天堂●384305●1000円●F:2●B:1 　31
『星のカービィ』で活躍したキャラクターが登場するパズルゲーム。遊べるモードは全4種類。通信ケーブルを使用すれば、友だちと対戦も可能。

### カラムー町はおおさわぎ！ ~ポリンキーズとおかしな仲間たち~
●スターフィッシュ●732991●1000円●F:8●B:1 　22
お菓子のマスコットキャラが大活躍するアクションパズルゲーム。伝説のお菓子を手に入れるため、敵を避けながらステージ上にある鍵を集めよう。

### ドクターマリオ
●任天堂●018686●800円●F:1●B:0 　31
あのマリオがパズルゲームになって登場。ビンの中にいる3種類のウイルスと、同色のカプセルを縦か横に4個以上並べてウイルスを撃退しよう。

### パズルボブルGB
●タイトー●733091●1000円●F:1●B:01 　22
同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消していく、人気のパズルゲーム。ひとり用モードと対戦モード、タイムアタックの全3モードが楽しめるぞ。

### ピクロス2
●任天堂●782823●1000円●F:4●B:1 　23
縦と横の数字をヒントにドット絵を完成させる、お馴染み『ピクロス』の続編。絵の大きさが前作の4倍になるなどの新要素が盛り込まれている。

### マリオのピクロス
●任天堂●796743●1000円●F:2●B:1 　29
上と左に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックを埋めていく思考派パズルゲーム。正しく塗りつぶすと隠されたドット絵が浮かび上がるぞ。

### モグラーニャ
●任天堂●394734●1000円●F:4●B:1 　24
さらわれた家族を救い出すのが目的の、アクションパズルゲーム。穴を掘り、地上と地下を行き来しながら"黒いたま"を出口まで運ぶのだ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

# ニンテンドウパワーソフトリスト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

### ヨッシーのクッキー
●任天堂●413607●800円●F：1●B：0　--

上と横から迫ってくる5種類のクッキーをうまく動かし、同じ種類のクッキーを揃え、ラインを消していくパズルゲーム。ふたり同時プレイも熱い。

### ヨッシーのパネポン
●任天堂●065804●1000円●F：4●B：0　22

下からせり上がってくる5種類のパネルを入れ替えて、同じ絵柄のパネルを縦や横に3枚以上揃えて消していくアクションパズルゲーム。

### スペースインベーダーズ
●タイトー●360750●1000円●F：1●B：0　19

アーケードゲームの元祖ともいえる名作シューティングゲーム。左右に移動できる砲台を操り、迫り来るインベーダーたちを全滅させるのだ。

### ソーラーストライカー
●任天堂●193992●800円●F：1●B：0　23

縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージごとに登場するボスを倒し、地球を破壊へと導くトリノ星人の本拠地を攻撃して破壊するのだ。

### ネメシスII
●コナミ●306258●1000円●F：2●B：0　--

'91年に発売されたシューティングゲーム。難易度設定やステージセレクト、コンティニューなどの親切設計がたくさん搭載され、初心者にも安心だ。

### カエルの為に鐘は鳴る
●任天堂●390194●800円●F：4●B：1　30

サブレ王国の王子となって、さらわれたティラミス姫を助け出す、ドタバタ冒険活劇。誰にでもプレイできるアクションと適度な謎解きが魅力だ。

### コナミGBコレクションVol.1
●コナミ●834599●1000円●F：4●B：0　--

コナミの名作ゲームが帰ってきた。『グラディウス』、『ドラキュラ伝説』、『コントラ』、『コナミレーシング』の4タイトルが1本に詰め込まれている。

### コナミGBコレクションVol.2
●コナミ●721654●1000円●F：4●B：0　21

シリーズ第2弾の今作は、『がんばれゴエモン』や『ガッタンゴットン』、『モトクロスマニアックス』、『ツインビーだII』の4本を収録しているぞ。

### コナミGBコレクションVol.4
●コナミ●784109●1000円●F：4●B：0　24

コナミの人気ソフトがたくさん収められた同シリーズ第4弾。今回は『フロッガー』や『パロディウスだ！』など4つのゲームが楽しめるのだ。

### 将棋2
●ポニーキャニオン●501051●1000円●F：2●B：0　24

コンピュータの思考レベルが5段階に変化する本格的な将棋ゲーム。通常の対局モードのほかに、詰め将棋モードやミステリー将棋モードもあるぞ。

### 人生ゲーム
●タカラ●682446●1000円●F：2●B：1　22

人気のボートゲーム『人生ゲーム』が楽しさをそのままゲーム化。内容が異なる5種類のイベントマスをうまく選び、人生の成功者を目指すのだ。

### スーパー桃太郎電鉄2
●ハドソン●733105●1000円●F：2●B：1　22

さまざまな機種に登場している人気パーティゲーム。今回からキングボンビー＆ミニボンビーが登場、モノクロ画面ではあるが、十分恐怖を堪能できる。

### カービィのピンボール
●任天堂●193968●800円●F：2●B：1　27

『星のカービィ』に登場したキャラクターたちが大活躍するピンボールゲーム。かわいい仕掛けがいっぱいだけど、難易度は少し高めになってるぞ。

### ナムコギャラリーVol.1
●ナムコ●364002●1000円●F：4●B：0　23

ナムコの名作ゲームが1本のソフトに集められた。『マッピー』、『ギャラガ』、『バトルシティー』、『ナムコクラシック』の4本が楽しめるソフトなのだ。

### ナムコギャラリーVol.3
●ナムコ●306282●1000円●F：4●B：0　23

ナムコの懐かしいゲームが楽しめるシリーズ第3弾。今回は『スカイキッド』、『バベルの塔』、『雀卓ボーイ』など、計4本のゲームがプレイできるぞ。

### F1レース
●任天堂●796735●800円●F：1●B：1　24

全14コースで他車との熱いデッドヒートを体験できるレースゲーム。グランプリ、タイムトライアルなどが遊べるぞ。4人同時通信対戦も可能だ。

### 海のぬし釣り2
●ビクターインタラクティブソフトウェア●745481●1000円●F：8●B：1　23

砂浜や磯で海釣りが楽しめるシリーズ第2弾。50種類以上の魚が登場するほか、投げ釣り、トローリングなど5種類の釣りかたでプレイできる。

### 川のぬし釣り3
●ビクターインタラクティブソフトウェア●604616●1000円●F：4●B：1　26

人気だった『川のぬし釣り』シリーズがゲームボーイに登場。ぬしを釣り上げるのが目的のモードや、水槽で魚を育てるモードなどがついている。

### ゴルフ
●任天堂●022373●800円●F：1●B：1　26

ファミコンからの移植となったゴルフゲーム。初心者向けの“JAPAN”と、上級者向けの“USA”が用意されている。対戦プレイも楽しめるぞ。

### テニス
●任天堂●411124●800円●F：1●B：0　--

サーブ、ボレー、ロビング、スマッシュなど、実戦さながらのプレイが楽しめるテニスゲーム。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦も可能だ。

### フェアリーキティの開運辞典 ～妖精の国の占い修行～
●イマジニア●586358●1000円●F：8●B：1　--

キティちゃんの占いゲームがゲームボーイに登場。占いの修行をつんでキティちゃんのレベルを上げると、いろいろな占いができるようになるのだ。

### プロ麻雀 極 GB
●アテナ●733016●1000円●F：1●B：0　19

実在する9人のプロ雀士と対戦できる麻雀ゲームを移植。対戦回数やルールの異なる3つのコースで、それぞれ優勝を目指すモードが用意されている。

### 本格四人打ち麻雀 麻雀王
●童●497045●1000円●F：8●B：1　21

“麻雀王”になるために日本全国を旅する修行の旅モード、対戦相手を選んで勝負を挑むフリー対局の、ふたつのモードが楽しめる麻雀ゲーム。

### 役満
●任天堂●021547●800円●F：1●B：0　--

ゲーム開始時に細かいルールを設定できる本格派麻雀ゲーム。個性的な打ち筋の5人の雀士と勝負をしたり、友だちとの対戦プレイで盛り上がろう。

### 遊戯王デュエルモンスターズ
●コナミ●732451●1000円●F：8●B：1　24

大人気のコミック『遊戯王』に登場するカードゲーム『マジック&ウィザーズ』をゲームで再現。ソフト1本1本で最初の持ち札が異なっているのだ。

### beatmania GB
●コナミ●798959●1000円●F：8●B：0　--

アーケードで人気を博したDJシミュレーションゲームを移植。流れる音楽に合わせてタイミング良く指定されたボタンを押し、曲を演奏していこう。

### オセロワールド
●ツクダオリジナル●799343●1000円●F：1●B：0　22

世界的に人気のオセロがゲームボーイで楽しめるソフト。通信ケーブルを使用すれば対人戦も可能。また待ち時間を制限するハンディもつけられる。

### がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～
●コナミ●798967●1000円●F：8●B：1　21

敵を倒して、お金を稼ぎ、装備を整えていくオーソドックスなRPG。大江戸に迷いこんだ少年を操り、ゴエモンたちと事件を解決していくのが目的。

### サンリオタイムネット 過去編
●イマジニア●797669●1000円●F：8●B：4　23

ゆがんだ時間を元に戻すため、時のかけらであるモンスターを集めるRPG。サンリオキャラにモンスターバトルで勝つとヒントやモンスターをくれるぞ。

### サンリオタイムネット 未来編
●イマジニア●798797●1000円●F：8●B：4　23

仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

### 麻雀クエスト
●J・ウイング●000000●1000円●F：4●B：1　--

キャラクターを操って麻雀の勝負をし、無敗を目指すゲーム。対局で相手に勝つと、勝負を有利にする特技やライフを奪うことができ、使用できる。

### GO! GO! ヒッチハイク
●J・ウイング●516937●1000円●F：4●B：1　--

アテネを出発し、アルバイトや野宿、ヒッチハイクをしながら最終目的地のロンドンに辿り着くのが目的のボードゲーム。最大4人同時プレイも可能。

### カンヅメモンスター パフェ
●スターフィッシュ●518816●1000円●F：8●B：1　23

'98に発売された『カンヅメモンスター』のゲームボーイカラー対応版。カンヅメから生まれたモンスターを育て、最強のモンスターを目指すのが目的。

### 倉庫番伝説 光と闇の国
●J・ウイング●516881●1000円●F：8●B：1　24

パズルゲームを代表する名作『倉庫番』の移植版。初心者にも安心なやさしい問題から上級者向けの難しい問題まで、全125ステージが用意されている。

### 高橋名人の冒険島3
●ハドソン●520641●1000円●F：2●B：0　21

ファミコンから移植されたアクションゲーム。今回は“石オノ”をはじめとしたのおなじみのアイテムのほかに、恐竜が仲間になってくれるのだ。

### ミニ4ボーイII
●J・ウイング●518794●1000円●F：4●B：1　--

自分で組み立てたオリジナルミニ4駆を使って、ミニ4チャンピオンになるのが目的のシミュレーションゲーム。今作から主人公にパートナーがついた。

### パチパチパチス郎～ニューパルサー編～
●スターフィッシュ●519758●1000円●F：8●B：1　--

仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

### 対戦詰将棋
●アテナ●262927●1000円●F：8●B：0　--

プレイヤーの指し手に対して、コンピューターが即座に受け手を返してくれる将棋ゲーム。1手詰から15手詰まで全200問を収録しているのだ。

### ぐるぐるガラクターズ
●アトラス●262901●1000円●F：8●B：1　31

“タツノコプロ”オリジナルデザインのかわいいキャラクターが登場するRPG。通信ケーブルを使えば、友だちのパーティーとの対戦ができるぞ。

### ドラゴンスレイヤーI
●エポック社●262935●1000円●F：1●B：0　19

3つの首を持つドラゴンを倒すのが目的のRPG。冒険の中で取ったアイテムを家に持ち帰るとパワーアップするという少し変わったシステムを採用。

### バブルボブル ジュニア
●タイトー●263061●1000円●F：1●B：0　20

アーケードやファミコンの同名作品を、ゲームボーイに移植。口から泡を吐くキャラを操り、敵を泡に封じ込めて退治していくアクションゲーム。

### プチカラット
●タイトー●262943●1000円●F：8●B：1　21

ボールをぶつけて上から落ちてくるストーンを消していくパズルゲーム。おはなしやうでだめしなど、全6モードで遊ぶことができるぞ。

### サーガイヤ
●タイトー●264415●1000円●F：1●B：0　20

大人気シューティングゲームの『ダライアス』をゲームボーイ用にアレンジ。横スクロール型の通常ステージのほかに、ボスステージが用意されている。

### NEW カラムー町は大さわぎ！おかわりっ！
●スターフィッシュ●039195●1000円●F：8●B：1　--

湖池屋でおなじみのお菓子のキャラクターが登場するアクションパズルゲーム。ポケットプリンタを使えばお菓子やキャラのシールが作れるのだ。

### バルーンファイトGB
●任天堂●049964●1000円●F：1●B：0　--

ファミコンで人気を博したアクションゲームのリメイク版。1Pゲーム、2Pゲーム、バルーントリップの全3種類のモードが用意されている。

### アザーライフアザードリームスGB
●コナミ●041815●1000円●F：8●B：1　24

他機種で好評を得た、人と魔物の世界が舞台のRPG。主人公のコウを操り、塔に眠る魔物のタマゴを求めて旅立つのだ。魔物を融させることも可能。

### 風来のシレンGB 月影村の怪物
●チュンソフト●046094●1000円●F：4●B：4　36

大人気RPG『不思議のダンジョン』シリーズ第3弾。入るたびにダンジョンの地形やアイテムが変化するシステムのおもしろさをそのまま楽しめる。

### ボンバーマンクエスト
●ハドソン●031577●1000円●F：8●B：1　23

あの『ボンバーマン』がRPGになった。爆弾を使って、輸送中に逃げ出したモンスターをすべて捕まえるのが目的。友だちとの対戦プレイも可能だ。

### アレイウェイ
●任天堂●050920●800円●F：1●B：0　--

純粋なブロック崩しゲーム。画面上のブロックが左右に動いたり、天井が下がってくるなど、シンプルだけどいろんな仕掛けが盛りだくさんなのだ。

### 海戦ゲーム　レーダーミッション
●任天堂●038989●800円●F：1●B：0　25

ふたつの海戦ゲームが楽しめるシミュレーションゲーム。レーダーで敵船を捜し、全滅させるGAME-Aと、潜水艦で魚雷戦を行うGAME-Bがある。

### 魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター2
●バンプレスト●036722●1000円●F：4●B：1　25

アニメ『魔神英雄伝ワタル』に登場するもんペットを育てるのが目的の育成シミュレーションゲーム。通信ケーブルを使えば、もんペットを交換できる。

### 牧場物語GB
●ビクターインタラクティブソフトウェア●045624●1000円●F：4●B：1　29

荒れ果てた牧場を立派な牧場に立て直す、牧場経営シミュレーションゲーム。男の子か女の子のどちらかを主人公に選び、作物や家畜を育てていこう。

### ドラえもんカート
●エポック社●030953●1000円●F：2●B：1　15

『ドラえもん』に登場するキャラクターがカートに乗って、対決するレースゲーム。シナリオモード、VSモード、タイムアタックモードが楽しめるぞ。

### ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス10
●エポック社●027502●1000円●F：2●B：1　18

『ドラえもん』のキャラクターたちといっしょに、さまざまなミニゲームが遊べるバラエティーゲーム。全10種類のミニゲームが用意されているぞ。

### it's a ワールドラリー
●コナミ●041921●1000円●F：8●B：1　22

公道、雪道、砂漠などさまざまな道での走行が楽しめるレースゲーム。ラリーチャンプモードやタイムアタックモードなど4種類のモードが遊べるのだ。

### クイックスアドベンチャー
●タイトー●587141●1000円●F：8●B：1　24

フィールド内を線で囲み、75パーセント以上の面積を占めるとクリアーになる名作パズルゲームのゲームボーイ版。元祖『QIX』が遊べるモードもある。

### コラムスGB 手塚治虫キャラクターズ
●メディアファクトリー●587494●1000円●F：4●B：1　--

手塚治虫キャラクターが総出演する落ちものパズルゲームの『コラムス』。上から落ちてくる宝石の色を入れ替え、つぎつぎに宝石を消していこう。

### 上海Pocket
●サン電子●586102●1000円●F：2●B：0　25

同じ絵柄の麻雀牌をふたつずつ選んで、消していくシンプルなパズルゲーム。通信対戦ができるこんこんモードやゴールドラッシュモードも熱い！

### テトリス
●任天堂●585831●1000円●F：1●B：0　29

あの名作落ちものパズルゲーム『テトリス』のゲームボーイ版。上から落下してくるさまざまなブロックを組み合わせ、横の列を揃えて消していこう。

### テトリスDX
●任天堂●583669●1000円●F：4●B：1　26

『テトリス』がゲームボーイカラー対応になってグレードアップ。友だちや自分のプレイデータを基にしたコンピューター対戦が可能になった。

### ぽけっとぷよぷよ通
●コンパイル●587338●1000円●F：2●B：0　25

さまざまなハードで発売されている大人気パズルゲームのゲームボーイ版。上から落ちてくるぷよを動かし、同じ色どうしを4個つなげて消していこう。

### NEW F-1 ワールドグランプリ　10月書き換え開始
●ビデオシステム●778893●1000円●F：8●B：1　22

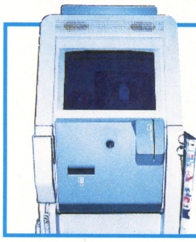
'98年の公式データを用いているため、登場するコース名やチーム名はすべて実名のF-1ゲーム。グランプリやチャレンジなど全4モードが楽しめる。

### 格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘★フードンバトル編　10月書き換え開始
●バンプレスト●778915●1000円●F：8●B：1　27

料理のモンスター“フードン”をいろいろな食材を集めて作り、育て、戦わせるクッキングカードバトルゲーム。1品対1品の通信対戦もアツイぞ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

**語楽王 TANGO！** 10月書き換え開始 26
●J・ウイング●781151 ●1000円●F：8●B：1
キーワードに合った単語をつないで、クロスワードのようにパズルを解いていくパズルゲーム。全105問にものぼるパズルをクリアーしよう。



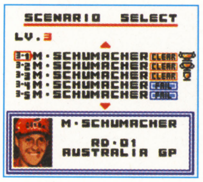
# 10月の書き換え開始ソフト紹介

ここでは、10月に新しく書き換え開始になるソフトを紹介するぞ。今月はニンテンドウパワーオリジナルソフトとなる『F-1ワールドグランプリ』、'99年10月に発売された『格闘料理伝説ビストロレシピ』、そして今年の2月に発売されたばかり『語楽王 TANGO！』の3本だ。ジャンルがすべて異なるので、自分の好きなものを選ぼうね！

## F-1 ワールドグランプリ

●ビデオシステム●778893●1000円●F：8●B：1

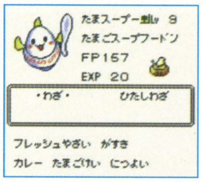
海外で発売された『F-1 WORLD GRAND PRIX』が日本初登場!! '98年の公式データを用いており、登場するコース名やチーム名はすべて実名。全16コース戦い抜く"グランプリ"や、'98年度のF-1 WORLD CHAMPIONSHIPで実際に起きたアクシデントをリアルにシミュレートして、プレイヤーが挑戦する"チャレンジ"など、ファンにはたまらないモードが多数用意されているのだ。また、通信ケーブルを使用すれば友だちとの対戦プレイも可能。



## 格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘★フードンバトル編

●バンプレスト●778915●1000円●F：8●B：1

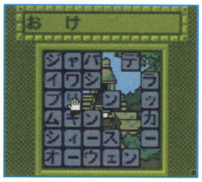
悪の料理人"ドン・クック"の世界征服を防ぐため、そして、さらわれた父を救い出すために修業中の料理人"ゼン"が世界中を冒険するRPG。敵との戦闘は料理のモンスター"フードン"どうしを戦わせるクッキングカードバトルゲーム。お互いのFP（体力）を個々の必殺技で奪っていくのだが、アイテム食材を使うことでフードンのステータスやが変化したり、FPが回復するのだ。通信ケーブルを使った1品対1品の対戦も楽しめるぞ。

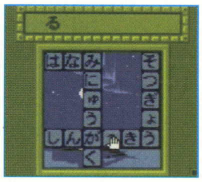



## 語楽王 TANGO！

●J・ウイング●781151●1000円●F：8●B：1

キーワードに合った単語をつないでパズルを解いていくクロスワードのようなパズルゲーム。プレイヤーは主人公のシンゴとなり、世界各地の遺跡を巡りながら石盤をつなぎ合わせていき、用意された全105問をクリアーしよう。たとえば、"ちょうみりょう"というキーワードが提示されたら、石盤を動かして"しょうゆ"や"さとう"などの単語を作り、すべての石盤（文字）を使いきればクリアーだ。キミは全問クリアーできるか!?





# 3号連続!! 計100名に大プレゼント

# ニンテンドウパワー用 SFメモリカセット＆GBメモリカートリッジ あげちゃうよ。

ローソンさん ありがとう!!

ゲーム書き換えシステム・ニンテンドウパワーで使用する"SFメモリカセット"と"GBメモリカートリッジ"のセットを3ヵ月合計100名にプレゼント！ ニンテンドウパワーの使いかたや書き換えソフトリストは116ページを見てね。

**応募方法** 官製はがきに右下の応募券（コピー不可）を貼り、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を書いて以下のあて先までお送りください。応募券が貼っていないと無効となります。たくさんのご応募お待ちしております。

**第1次締め切り** 2000年10月20日（金）当日消印有効

**あて先** 〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通64+編集部
「ニンテンドウパワー白ROMプレゼント」係

※11月号は50名。12月、1月号では各25名に抽選でプレゼントします。

プレゼント応募券
SFメモリカセット
GBメモリカートリッジ
PRESENT
11月号オウボケン

© 2000 VIDEO SYSTEM "FORMULA ONE", "FORMULA 1", AND "F1", "FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP", (TOGETHER WITH THEIR FOREIGN TRANSLATIONS AND PERMUTATIONS) ARE TRADEMARKS OF THE FORMULA ONE GROUP OF COMPANIES. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited. © RED 1999 © BAMPRESTO 1999 © J・WING

オッス！　“バリ禁”団長のデビルだ。みんなゲームをバリバリやってるか？　今月はなんと『マリオテニス64』の秘技をぜ～んぶまとめて大公開してやるぜ～。

ニンテンドウ64

## マリオテニス64

任天堂

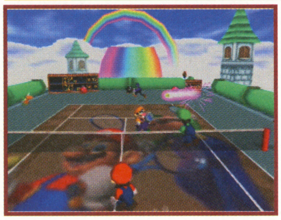
# すべての隠しコートの出現条件を教えるぜ!!

編集部情報

まずはゲーム中に登場する隠しコートの出しかたをバリバリ教えるぜ。やりかたは簡単。特定のキャラクターを使って、特定のトーナメントで優勝するだけ。どのキャラクターを使って、どのトーナメントで優勝すればいいのかは、隠しコートごとに紹介するのでそちらを参照。ただし、パーフェクトコートだけはどのキャラクターを使ってもオーケー。

### マリオブラザーズコート

出現条件 マリオでキノコカップに優勝



←虹が見えるコート。球足が速いが、バウンドは弱い。

### ベビィマリオ&ヨッシーコート

出現条件 ヨッシーでキノコカップに優勝

←球足の速さが最速のコート。バウンドは弱い。

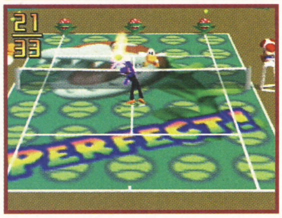
### ドンキーコングコート

出現条件 ドンキーコングでキノコカップに優勝

←バウンドが最強なうえに、球足も速いコートだぞ。

### パーフェクトコート

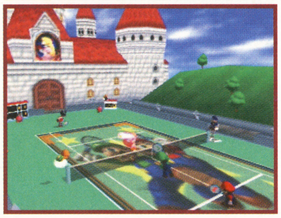
出現条件 パックンチャレンジでパーフェクトを達成




←デザインは派手だが、バウンドと球足はふつう。

### マリオ&ルイージコート

出現条件 ダブルストーナメントのスターカップに、マリオ&ルイージペアで優勝



←球足が速く、バウンドはふつう。練習に最適のコート。

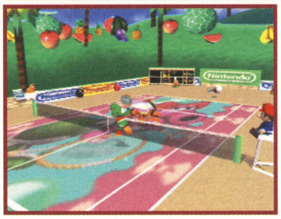
### ワリオ&ワルイージコート

出現条件 ダブルストーナメントのスターカップに、ワリオ&ワルイージペアで優勝

←球足が遅いがバウンドは最強。かなり難しいコート。

### キャサリン&ヨッシーコート

出現条件 ダブルストーナメントのスターカップに、ヨッシー&キャサリンペアで優勝



←球足が遅くバウンドが強い。ラリー向きのコートだ。

ニンテンドウ64

## マリオテニス64

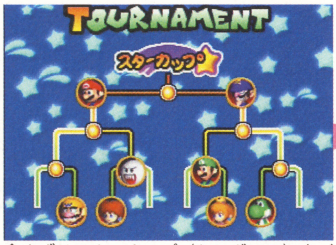
任天堂

# 隠しキャラをバリバリ公開!!

編集部情報

トーナメントのスターカップ（シングルス）をバリバリと優勝すると、なんと次回から隠しキャラクターの“ヘイホー”が使えるようになるぜ。ヘイホーはパワーは低いが足が速く、フォアサイドを得意としたキャラクターなのだ。また、トーナメントのスターカップ（ダブルス）を優勝すると、次回のプレイから“ドンキーコングJr.”が使えるぜ。

### スターカップで初優勝




⬆まずはスターカップ（シングルス）をバリバリ気合を入れて優勝するのだ！

### ヘイホー登場！！

⬆するとキャラクター選択画面にヘイホーが登場！　さっそく試してみるべし！

### ドンキーコングJr.!!

ドンキーコングJr.はバランスのいいキャラクターだ。パワーもあるので使いやすいぜ。

←手が長いので高い打球にも強いぜ。

ニンテンドウ64

## マリオテニス64

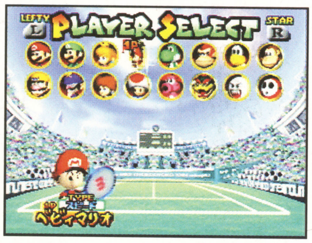
任天堂

# スターキャラをバリバリ使おう!!

編集部情報

通常よりもパワーアップしているスターキャラの使いかたをバリバリ紹介するぜ。まず使用するキャラクターを選び、トーナメントのシングルスにバリバリ参戦するべし。つぎにキノコカップ、フラワーカップ、スターカップの3つのトーナメントでバリバリ優勝するのだ。3つのトーナメントを制覇したキャラクターは、キャラクター選択画面でRボタンを押しながら選択すると、なんと通常よりも能力が高いスターキャラになっちゃうぜ〜。

### 好きなキャラを選べ



⬆まずはスターキャラにしたいキャラクターを選んで、トーナメントに参加せよ。

### 3つのトーナメントを制覇

⬆キノコカップ、フラワーカップ、スターカップをバリバリと優勝するのだ〜!

### Rボタンを押せ!!

⬆キャラクター選択画面でRボタンを押しながら選択するとスターキャラに!!

---

ニンテンドウ64

## マリオテニス64

任天堂

# スタートーナメント出現!!

編集部情報

対戦相手が全員スターキャラという難易度の高い過酷なトーナメントが発見されたぜ〜。まずは全キャラクターを気合でスターキャラにするべし(上の秘技を参照)。そして自分の使用するキャラクターをスターキャラにすると、プレイモード選択画面の"トーナメント"が"スタートーナメント"になるぜ〜。

⬆全員をスターキャラにしなくてはならない。

⬅スタートーナメントが登場。難易度高し!

---

ニンテンドウ64

## マリオテニス64

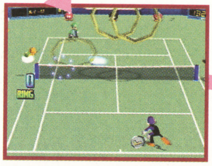
任天堂

# 6つ目のフラッグ登場!!

編集部情報

リングショットで無制限プレイができる6つ目のフラッグが発見されたぜ! やりかたは5つのフラッグをバリバリとクリアーするだけ。スターキャラのワルイージを使えば、比較的クリアーしやすいぜ〜!

⬅バリバリとリングショットを選択せよ。


⬅とにかくバリバリと気合を入れて、5つのフラッグをすべてクリアーするのだ。

⬅6つめのフラッグ登場。無制限にリングショットができるぜ。

---

# チョイ秘技コーナー

マリオテニス64特集

かかって こい!

### バリバリ同キャラ対戦

スペシャルゲームを選択したあとに、タイブレークゲームを選ぶ。1プレイヤーと2プレイヤーのカーソルを同じキャラクターに合わせると同キャラ対戦ができるぜ〜!

### 虹色のスターが登場!

ノーマルキャラクターを使ってスターキャラの"さいきょう"に、ノーセーブで勝つべし。オプションで見られる対戦成績のところに、虹色のスターが表示されるぜ。

### 最強のライバル登場!

スタートーナメントのレインボーカップ、ムーンライトカップ、プラネットカップを全キャラクターで優勝しよう。なんとCOMの強さに"MAX"が追加されるぜ〜!

### 味方のサーブが失敗!?

ダブルスで自分のペアキャラクターがサーブを打とうと、トスを上げた瞬間に自分のキャラクターを動かしてペアキャラクターにぶつけよう。なんとサーブを失敗するぜ。

---

# 秘技募集の告知

バリバリ禁断の秘技では、はがきまたはE-mailでの応募を随時募集中! 秘技が採用されると、図書カードを送りつけるぞ。熱い応募世露氏苦!

### はがき、E-mailを書くにあたっての諸注意

①発見した秘技の内容とそのゲームタイトル、機種を書く。あて先にもゲームタイトルを書くべし。
②秘技の内容はできるだけ詳しく書くこと。
③きみの郵便番号、住所、氏名、電話番号をはっきりと書く。E-mailの人は真心を込めて打つ。
④あとはほかの人とネタがかぶらないよう、誰よりも早くポストに直行。64+の発売を楽しみに待つ。

①
スーパーファミコン
宮川さんのワクワクテニス3
**魔球出現!!!**

②
DEVIL団長!! すごい技を発見したので早速報告します。まず2PコントローラーのL・Rボタンを押しながらスタートします。すると相手が特攻服のキャラになるのですが、めちゃくちゃ強くて、消える魔球や、90度曲がる球をバシバシ打ってきます。でも、相手が強くなるだけでいつもストレート負け。ぜんぜんおもしろくないです。

③
住所 〒326-1616 沖縄県那覇市
氏名 胡麻みどり (PN・326大好きっ子)
電話番号 090-999-9999

**誰よりも早く、気合でバリ応募せよ!**

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通64+編集部 「バリ禁○○○(ゲーム名)」係
E-mailアドレスは n64-plus@ml.enterbrain.co.jp

●今回、全体の世界観が子供から大人までみんな楽しめる作品でありながら、すごくセンスを感じさせますよね。それはどこからきてるのかな、と思うんですけど。前作（註1）とは全然違いますし。

**笹野**　そうですね。キャラクターもいわゆるマリオファミリーを除いて、『マリオRPG』で出てくるものは原則的に出てこないんです。前作に捕らわれると、どうしてもまえの戦闘システムよりも上を目指さなきゃいけないとか、複雑なものにしなきゃいけないとかなりますよね。でも、そういうスタイルにユーザーは飽き飽きしていると思うんですよ。

●それは開発をスタートするあたりから。

**笹野**　そうですね。早いうちに世界観を変えようと。どうしてもまえの作品を意識するとリアル系の3Dステージとか、ちょっとお絵かきの雰囲気とはかけ離れちゃったりするんで。今回はおとぎ話というか、そういうふうに持っていこうって。

●制作期間はどのくらいなんですか？

**川出**　4年弱ぐらいです。2年ぐらいで作るつもりだったんですけどね。最初に1年半近くいろいろ試したんです。3Dにしたり、ペラペラのものにしたり、その中間であったり。キャラクターもポリゴンやプリレンダー（註2）なんかを試してみたんです。最初はシリコングラフィックス（註3）を使っていたんですけど、けっきょくスーパーファミコンのツールを使って、ドット絵でキャラクターを描く形に落ち着きまして。

# The Story of MARIOSTORY

## マリオストーリーがこんなにも名作な理由

**バッジ集めにはまったり、アクションコマンドを極めたり、それとも単純に物語を楽しんだり。いろんな楽しみかたのできる『マリオストーリー』ですが、64+編集部ではこれら、たくさんの要素をとても高い完成度でまとめ上げているそのセンスに感服しました。そこで今回は、開発者のおふたりにお話を聞いてきました。テーマは“『マリオストーリー』がこんなにおもしろい理由”です。**

### やってみたらおもしろかったって意見が多い

●みんな簡単だって言うんですけど、プレイ中は気を抜けない場面が多いと思うんです。

**川出**　まずAボタン連打だけで済む戦闘はやめたくて。1ポイントの重み、っていうのを出したかったんです。それから、パズル的な要素は入れたいなあ、っていうのはありました。ハンマーは前の敵しか攻撃できないとか決まってますよね。そういうとこで、パズルっぽいもんが出せないかな、と。プレイヤーが敵の弱点とか知ってちょっと工夫すると、一気に楽になるっていうパターンが全体的に多いですね。

**笹野**　シミュレーションっぽいような作りになってますよね。ランダム性がないっていうか。相手を攻撃する順番も頭で考えて、よくあるシミュレーションのように補給するものからやっつけてい

く、みたいな形になります。

●戦闘のシーンも新しいですよね。紙芝居っぽい演出だったりとか。ペラペラしたキャラクターということに限らず、総合的に見てすべてがいい形になっているんじゃないかと思うんですよ。そこに落ち着くまでにはさまざまな試行錯誤が当然あったと思うのですが。

**川出**　そこがいちばん苦労しました。

**笹野**　なんか戦闘のプログラムと本編のプログラムと全然違うゲームを作っているような感じで、お互い橋渡しをしているような構成になっちゃいましたよね。だから戦闘に関してもいろいろ変わったこともあります。

●どんな形のものがあったんですか？

**川出**　簡単なヘックス（註4）で戦うやつとか。よりシミュレーションふうのやつとか。あとはふつうにもっとオーソドックスな戦闘とか、そういうのもあったんです。ストレスなくプレイできるっていうことには気を使ってました。

●たとえばもっと簡単にしようとか、もっと難しいほうがいいとかっていう難易度については。

**笹野**　最終的なデバックまで、ずっといじり続けていましたから。あのまま戦闘システムだけ別のシミュレーションゲームに持っていっても、成り立つぐらいまでいじったつもりですけど。

●ふつうのRPGとして世間で認識されてるスタイルとは違って、アクションゲームっぽいイメージを、あるいは操作感を持つと思うんですよ。でもプレイしていくと、この世界のお話をもっと知っていきたい、っていう気持ちになるんですよね。それはなかなかできないことじゃないかな。その空間や演出に引き込まれちゃうんですよね。

**笹野**　長いこと作った甲斐がありました。

●ほんとに正直いってびっくりしましたね。

**川出**　プレイしてみたら思ったよりおもしろかったっていう意見が多かったような。逆に言えば、誰も期待してなかったんかい、っていうのがありましたね。だからまあ息が長かったらいいな、と。

●ニンテンドウ64というハードの代表作というか、「ロクヨンってこれかな」っていうデキになっていますね。

**川出**　よくも悪くも全部のパートを僕が見てましたし、ほかのスタッフに助けられたこともあって、バトルはバトルとか、マップはマップというバラバラな感じにならずに、全体的にうまくまとめられたかな、と思います。あんまり僕のところに作業が来たんで、進行が遅れてっちゃったんですけどね。はよせい、ってみんなから言われて。

●ぱっと見で斬新とか最先端っていう部分はあまりないと思うんですよ。あえて王道を行っているのに、その完成度の高さで圧倒されたんですよね。お話を聞いていて、川出さんが全部のパートをまとめて見ていられた、っていうのが大きいのかな、と思うんですけど。

**川出**　世界観とかシステムとかは、わりと僕の趣味や好みが入ってますね。ビジュアルについては、アートディレクターの碧山っていうのが、こういういい感じの柔らかい世界を打ち出してくれたんで、それと僕の趣味が結果的にはうまく合わさったっていうのがあります。そこまでが大変でした。ニンテンドウ64っていうハードになったときに、スーパーファミコンに比べるとなんでもできちゃうわけですよね。あれもできるこれもできる、ってしたいことだらけで、ほんとにまとまらなかったですね。で、1年半ぐらいするとみんな「このままじゃあだめだねえ」って。

て見せたり。やり始めるときりがない。最初にぐっときたのは、星のふるおかですよ。

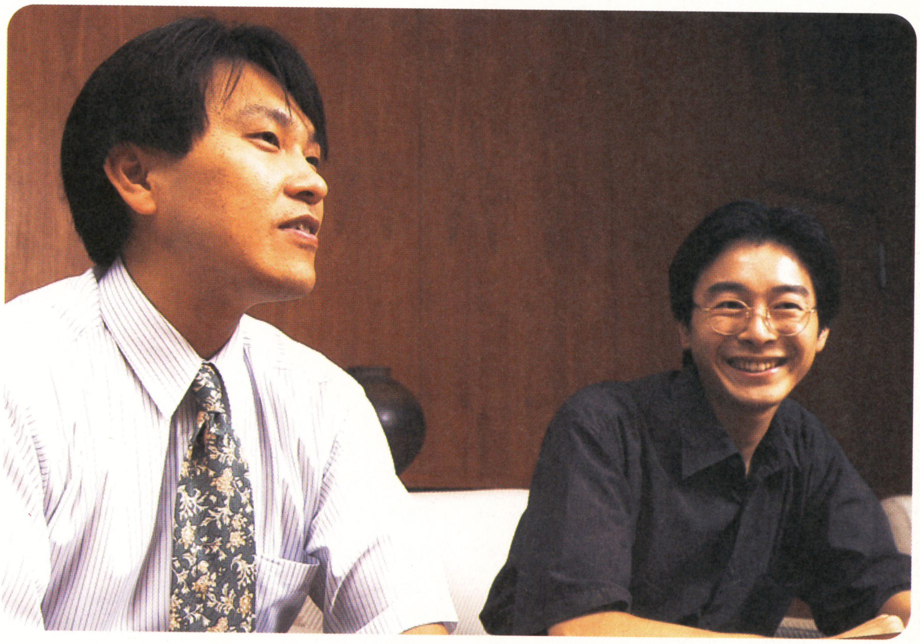
**川出**　あ、そうですか。星が落ちてきたりとか。

●音が遠くからふってくるとか。

**川出**　そういったところでは音楽もがんばってくれましたね、プログラマーもなんですけど。言ってないことまで、いつの間にか詰め込んでたりする人がいっぱいいるんで。最初は星ふってなかったんですけどある日見たら「あれ、いつの間に星ふってるの！」って。地面ではねかえったりとか、けっこう芸が細かいんですよ。

●かなりでかいのがふってきたりして。それはでもすごい気持ちいいんですよね。星が落ちてくる音と落ちかたっていうのが。

**川出**　ああいうある意味、現実離れした演出ができるのはマリオならではですよね。



## まじめっていうのは取り柄です

●デバッグの作業にはどれぐらいの時間をかけているんでしょうか？

**笹野**　最初は人数が少なかったんで長かったですね。僕らがちょこちょこやってる感じでしたから。最終的には50名近くになったかな。早解きをする人はクリアーが早いですね。

●どれぐらいですか？

**笹野**　6時間とか、7時間とか言ってましたけどね。それ、ほとんど移動してるだけじゃないの、って。

●ヘタするとステージ1だけでそれぐらいたってますもんね。とりあえず全部木叩いたりとか。ちょっと星のふるおかで星を見るとか。人呼んできて見せたり。

●絵にしても、町からなにから全部立体で作られていて、それをこのような感覚で遊べるものに仕上げるには、そうとうな苦労をされたんじゃないでしょうか。それから編集部内の意見でもあったのは、ニンテンドウ64の『マリオ64』よりもファミコンの『スーパーマリオ』ぽいよね、って。それでいて物語になっている。画期的じゃないといいつつも、総合的に見るとすごく画期的なんじゃないかと。

**川出**　まじめに作りましたからね。

●ふつうはあんなにまじめに作れないですよね。

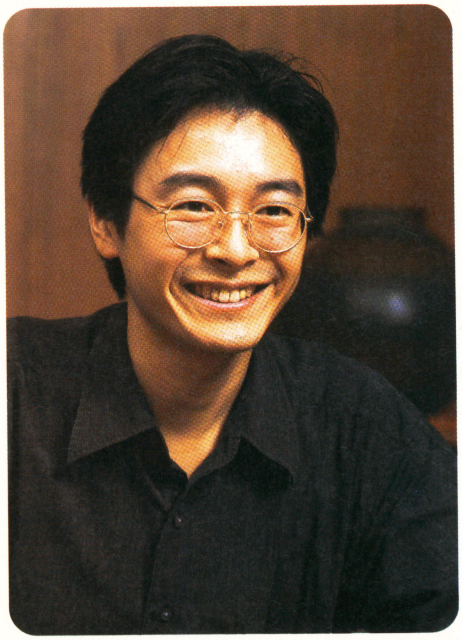
**川出**　時間かかっちゃいましたよね。

●かかりますよねえ。

**川出**　まじめっていうのが取り柄ですんで（笑）。まじめに作ったっていうのは自慢です。

**笹野**　こつこつ。

© 2000 Nintendo. GAME by INTELLIGENT SYSTEMS.



## 値段分は楽しめると思います

●すごく驚いたのはまよいの森に行くときに、テレサが出てきて「来てくださいませ」みたいなことを言われたところにバン！　と大きいテレサが出てきますよね。あれが怖かったんです。でもリアルに怖いというのではなくて、ものすごく演出として怖さを感じさせてくれるっていう、そのことの気持ちよさがあって。

**川出**　そういうの好きですからね。

●作り終わってなにがもっとも大変でしたか。

**笹野**　やっぱり最初の企画というか、コンセプトをまとめる、そこまでの道を作るのがいちばんしんどかったですね。

**川出**　決まってからは順調でしたね。

●そこにせめぎあいはあったんですか。

**川出**　それは最初の１年半でやりつくしたんで。これは違う。これはマリオちゃうやろう、とか。けっきょくある程度まとまらなきゃしょうがないよね、みたいな形になりましたけどね。けっこういろんなことは最初にやっちゃいましたね。マップも全部球体でその表面と中を渡ったり、『星の王子様』みたいにマップからマップに移動したりとか、あと絵本ぼくした感じで、絵があって中にマリオがいてぺらぺらめくっていくとか。リカちゃんハウスみたいに輪切りになっていて、パタン、パタン、となる建物っていうのがあるんですけど。

**笹野**　できあがってからも出すまでは不安ですよね。この世界観が通じるのか、とか。もうこの手のゲームは受け入れられないのではないか、とか。

●でも小学校低学年の子からすると、ほとんど最初のRPGだと思うんですよ。最初にやるにしては幸せなゲームではないかと。

**笹野**　私の子供の友だちがクリスマスに買おうとか言っているという話を聞くと、うれしいですよね。

●ニンテンドウ64の新定番商品というか。ニンテンドウ64といっしょに買うんじゃないかな。

**笹野**　ありがたいですよね。

●買わないとだめです。買わせましたもん（笑）。

**笹野**　値段分は楽しめると思いますよ（笑）。

●子供と親の間の世代にもやってほしいですね。

**川出**　ほんとはやってほしいんですよね。

●子供たちよりも、かえって中学生、高校生とかの方がグッとくるものがあるんじゃないかな、って気もするんですけどね。

**川出**　いちばんのターゲットは小学生なんですけど、やっぱり幅広い層に遊んでほしいですし、そういう人にも楽しめるようには作ったつもりです。

●楽しめますよ。子供から大人までできるソフトだな、って。ニコニコしながらできますよね。

**笹野**　反面、毒がないってよく言われますけどね。

●いや、毒はなくっていいんですよ。

**川出**　毒を入れたつもりでもあんまり毒にならなかったですね。

●レベーラ（註5）とか。あれは毒ですね（笑）。

**川出**　ルイージの日記とかね。

**笹野**　ほんとはもっとやりたいことがいっぱいあったんですけどね。それをやっていると発売できなくなっちゃう。戦闘ももっとたくさんアクションコマンドがあったんですけどね。

●そうなんですか。

**笹野**　3Dスティックを回すのがなくなったり。

**川出**　あれは残念でしたね。

●キャラクターも多いですよね。

**笹野**　プレイヤーによって常時連れているキャラクターが人によって変わったりするところとか、どれを使っても自分の好きなキャラクターでいけるっていうところがうれしいですね。

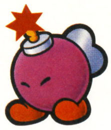
**川出**　バランスとるのが大変でした。

**笹野**　ピンキーもフィールドでタイミング合わせて爆発させると、戦闘のときに爆発から始まって、1ターン得するとかね。細かいことも考えていたんですよ。初めは戦闘とフィールドをシームレス（註6）にしようとか。フィールドでエンカウント（註7）したものが全部使えるようにしようとか。

**川出**　メモリーの都合でなくなっちゃったんです。ニンテンドウ64の限界まで使ってたので。サウンドもスペック以上のものが出ていると思いますし。メモリーも「あと数バイトなんとかならないか」の世界でした。フォントも5文字減らしてとか。

**笹野**　ファミコンのときみたいに。

## レンゾクジャンプは101回まで



●文字といえば、バッジのネーミングがすごい。奇抜というかそのまんまというか（笑）。

**川出**　あれは最初に仮で入れてたら最後までそれでいって。もう決まっちゃったの、みたいな。機能がわかるように名前をつけてたんです。名前をまじめに入れちゃうとわかんなくなるんで。

●ニカイアイテームとか、わかるって（笑）。

**川出**　ぱっと見てわかる方がいいでしょう。ピッキョローンもABCってこのままいくの？　って。でもA、B、Cって並んでいると「あ、Cが足りない」とかわかりますんで。ポッキョローンとかペッキョローンとかでは「なにこれ？」って。ネーミングはそうですね、勢いでつけちゃいましたね。

●仲間の使いわけも、ちょうど忘れたころに使わなければいけなかったりとか。うまいことマップを構成されているんだなあ、と。

**川出**　配置は気を使いました。あとステージ構成も。最初はノーマルなステージで、つぎに砂漠に行ってとか。暗いところいったら、ちょっとにぎやかなところにとか。それからアイテムの配置も最後まで調整していましたね。

●もっと違う場所も入れたかったというのは？

**笹野**　時間があれば、ね。

**川出**　けっこうギリギリで。マップはそれほどむ

**川出亮太**

インテリジェントシステムズ

『マリオストーリー』チーフディレクター。敵の攻撃がはずれたときのアニメーションを見るがために“○○ラッキー”系のバッジを装備する。“ピッキョローン”は全部つける派。お気に入りの仲間はちょっぴり高飛車なレサレサで、好きな舞台は怪しげな雰囲気の漂うステージ3。

だにしていないです。キャラクターとかパーティーとかで減っちゃったのはいますけどね。

●どんなキャラクターがいたんですか？

**川出**　ハックンっているじゃないですか。ステージ7に出てくるキャラクター。あいつも最初デアールのところに来たときに仲間になる予定だったんです。やっぱり時間が足りなくて入れられなかったっていうのは悔しいですね。

**笹野**　あとバッジも。

**川出**　バランス崩すやつとかは削りました。実際100個ぐらいはあったんです。内部にデータはけっこう残ってるんですけどね。

●どんなバッジがあったんですか？

**川出**　うーん、最後までいじってたんで、入ってるかどうかすぐわからないんですよ。

**笹野**　イカリノパワー。あれは入ってない。

**川出**　イカリノパワーっていうのは装備するとバトルでマリオが操作できなくなるんです。バーサク状態になって、ガンガン敵をやっつけにいくという。あとはアクションコマンドのボタン押さなくても全部オートで成功するやつとか、HPを減らしてBPを増やすバッジとか、FPにダメージを受けるバッジなどもあったんですけど、ゲームバランスの調整でなくなったバッジっていうのがありますね。あとは全体的に数値がインフレを起こさないように、というのも考えてましたので。

●レベルも27までですし。ふつうにプレイしても23ぐらいでクリアーできますよね。

**川出**　20ちょっと超えたあたりですね。知らぬ間にレベルが上がってたり、戦闘を2、3回したら、必ずだれかのレベルが上がってるっていうのが、あまり好きじゃなかったんで。たまにポンって来たほうがうれしいかな、って。

●かなりうれしいですね。まだかまだか、って。

**川出**　昔の『ドラクエ』とかでは、僕もあといくつでレベルアップだとか見てたんですよ。やっぱり待ち焦がれるっていうのが楽しいじゃないですか。そのようにしたかったっていうのはあります。

●バッジの皮算用とかかなりしましたからね。BP上がったらこれつけよう、あこがれのこれがやっとつけられる、とか。

**川出**　人によってバッジも全然違ってたりするんですよね。好みが攻撃系の人だったり、便利系の人だったり。もともとバッジのシステムはマリオに武器を持たせたくないっていうのと、パラメーターを増やしたくないっていうのがあって。マリオに"すばやさ"とかあるのもヘンですよねえ。

●ちなみにレンゾクジャンプは最高何回まで続けられるんですか？

**川出**　カウンターストップは101回ですね。ちょっとずつ難しくなるようになってるんですけど、難しくするには限度があるんで。

●最初、5回目とかで難しくなりますよね。

**川出**　敵によって難度が違います。強い敵ほど続けにくくなっています。ボス敵も、チャージでためておいてからレンゾクジャンプすると、簡単に倒せちゃうしね。チャージもあんまり使われないんですけど、レンゾクャンプと組み合わせるとすごい強力なんですよ。

●好きなシーンとかステージとかありますか？

**笹野**　ステージはあの星のふるおかが。最初に見たときからきれいだなー、と思いました。

**川出**　あそこは芸が細かいね。僕はステージ3が好きです。森からドガボンの城までが。ドガボンがテレサをぱくっと食べちゃうところとか、僕の趣味が出ていて。僕は童話とか民話がすごく好きなんで、そういうテイストを出したいと思って。

●最後に、もし次回作を作るとしたらやってみたいことはありますか？

**川出**　僕はバッジのシステムが自分で作っていて好きだったんで、これをもっと発展させたものを作りたい、と思ってます。でもつぎはもっと短い期間で作りたいです。やっぱり4年は長いですね。途中はゴールの見えないマラソンしているみたいで、ずーっと泥かきわけて進んでいくような感じがしたんです。つぎはもうちょっとコンパクトに。

**笹野**　私はシミュレーションが好きなんで、もっとバトルを充実して自由度の高いシミュレーションぽいゲームとか。プログラマーと話したこともあるんですけど、もっとやりたいことがたくさんあって、つぎにできたらいいね、って。

**川出**　プログラマーも濃い人が多いですね。うちが作るゲームもそんなんばっかで。『ファイアーエムブレム』とか。

**笹野**　『マリオストーリー』の開発が2年で終わってたら、そっちも続編が出てたかもしれない。

●そういうところに弊害はある、と（笑）。

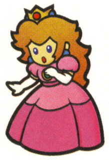
**川出**　せめて2年ぐらいで作りたいですね。

**笹野**　ま、今回は4年分の濃さがあるかな、という。

●つぎは2年ぐらいでぜひ（笑）。

2000年9月7日／京都・任天堂本社にて収録

『マリオストーリー』テクニカルサポート。お好みのバッジは"フラワーセツヤーク"、"ハッピーハート"などの回復系。仲間は攻撃範囲の広いパレッタなどを使用することが多い。"スーパースピーン"に"メマワシスピーン"などの組み合わせもけっこういけるそう。



**（註1）：前作**
『スーパーマリオRPG』のこと。1996年3月9日に発売されたスーパーファミコン用ソフト。

**（註2）：プリレンダー**
立体のCGにおける描写技法のひとつ。

**（註3）：シリコングラフィックス**
グラフィック用ワークステーション。ニンテンドウ64のソフト開発に使用されている。

**（註4）：ヘックス**
六角形。戦闘シミュレーションゲームで地形を区分するマス目に使われることが多い。

**（註5）：レベーラ**
キノコタウンに現れるキャラクター。マリオのステータスのうち好きなものを2レベル分上げてくれるが、ほかのふたつのステータスが1レベル分ずつ下がってしまう。

**（註6）：シームレス**
境目がない、という意。この場合戦闘シーンとフィールドの区別がないということ。

**（註7）：エンカウント**
遭遇する、という意。

# トライフォースタイムス
Tri-Force Times
**第11号**

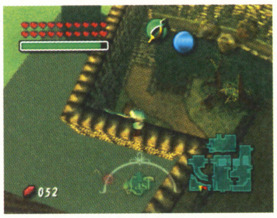
発行●三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

台風シーズンに入りましたが、まだまだ残暑厳しいこのごろ。この時期は夏の疲れが出るため、ふとしたことで体調を崩しがちです。疲労回復によく効く"シャトー・ロマーニ"の需要が急増していますが、くれぐれも飲み過ぎにはご注意を。　(T.T.編集部)

## 謎の巨人、現る!?

### クロックタウンを襲う恐怖 その名は鬼神

月に脅かされるクロックタウンで、先日ショッキングな事件が発生した。街中に、突然正体不明の巨人が出現したのである。しかし、巨人がその姿を現していたのはほんのわずかな時間だったようで、パニックに陥った住民による二次災害という最悪の事態はまぬがれた。

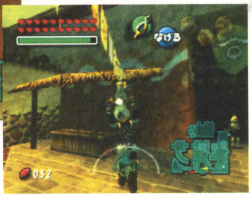


↑こんな場所に上がれるのも、鬼神の身長ならでは。

目撃者によると、巨人は身長3メートルほどで白い甲冑をまとい、巨大な剣を振り回していたとのこと。また、顔に鬼のくま取りが見受けられたため、伝説にある"鬼神"が月を滅するため降臨した、との噂も出ている。とはいえ月はいまだ健在で、警備団から鬼神が街の外へ出たとの報告は出ていない。刻のカーニバルをまえに、街を包む不穏な空気が晴れることはなさそうだ。

(文責・ポストマン)

↑鬼神の街の外への退出を必死で阻止した警備団員に対しては、賛否両論だった。



↓目撃者によるスナップ。意外に無邪気な様子だが、掲げられた大は迷惑?

### 鬼神出現の真相

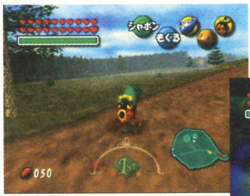
鬼神出現の瞬間を目の当たりにしたというハニー&ダーリン両氏によると、カーニバル前日(3日目)に来店したデクナッツの少年が、マト当てのプレイ中に突然鬼神に変身したらしい。信じがたい話ではあるが、目撃者の多くが街の東エリアで鬼神を見たと証言していることを考慮すると、発言の信憑性は高いと思われる。

↑思わぬ事態にも顔色を変えない両氏。ふたりの愛のなせる技?

## シリーズ現代病　引きこもり症候群 ～ストレスと社会生活～

厳しい時代を生き抜くわれわれの最大の敵。それは月でもモンスターでもなく、"ストレス"という怪物である。近年問題になっている現代病のほとんどが、このストレスが引き金になっているといわれている。とくに最近、他者との関わりを嫌って閉鎖空間にこもる、"引きこもり"と呼ばれる症状に悩まされる人々が増えている。しかも、近ごろではこの引きこもりが、子供たちのあいだにも発生していることが明らかになってきた。現代生活とストレスが切り離せないのはしかたないが、それでもなおストレスの軽減を図り、子供たちの笑顔を取り戻すこと、それがいまを生きる私たちの使命なのではないだろうか。　(文責・リンク)

←街で見かけた少年は、本誌記者から手紙を受け取る際も終始無言。



↑他種族にも症状が出始めている。突然道にもぐり込んだデクナッツ族の少年。

↓巨大な敵を前にして、地面にもぐる。"無気力"もこの病気に見られる症状。

## 月間天気予報

ハイラル発

**提供:ハイラル気象台**

### 残暑続くも波高し　事故に注意

ハイラル気象台発表、タルミナ方面の今月の月間天気予報をお伝えします。夏の暑さは峠を越しましたが、グレートベイ沖合いに停滞する高気圧が南方の熱気を運んでくるため、蒸し暑い日々はもうしばらく続くでしょう。ただし、ぞくぞくと発生している熱帯低気圧により、波は荒くなりつつあります。そのためこの時期は、海水浴客における事故者の発生率がもっとも高くなりがちです。注意して、無事に実りの秋を迎えたいですね。

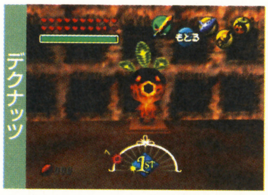
↑海難事故の犠牲者は年々増加。今年もお墓が見られました。

↓海のないハイラルでも、川や湖での事故には注意しましょう。

秋の新製品情報

# フィギュアカタログ Vol.4

昨年末に初登場し、現在も人気の高い等身大フィギュアの新作モデルがついに完成！　今回はタルミナの4種族を題材にしたシリーズもので、不動の人気を誇る"4種族の女性"に対する男性版となっている。統一感と細部のこだわりというシリーズの特徴はそのままに、精巧な造型が施されている。さらに今回は、実用的な秘密の工夫が盛り込まれているぞ。ファンはもちろん、興味のあるかたはぜひ実物をご覧あれ。本体価格はいずれも1体1000ルピーだが、予約すれば1体900ルピーになるサービス中。このチャンスを見逃すな!!

デクナッツ

↑かわいさナンバーワン。いざというときには焚き付けにどうぞ。

ゴロン

↑どっしりとした存在感が頼もしい。つけもの石にも最適の一品。

ゾーラ

↑スリムな体型が芸術的。水中に沈めると、寄せ餌にもなります。

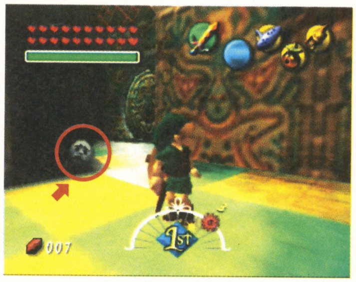
人間

↑頑丈さはピカイチ。無気力な顔めがけ、ストレスを発散しましょう。

恐怖の館

# ほら、貴方の背後に……心霊写真鑑定

今回は、タルミナにお住まいのLさんからの投稿です。「盾を新調してからというものの、いつも背後から誰かに見られている気がしていました。不安に思い、写し絵を撮ってみるとこんなものが……やはりこの盾が原因なのでしょうか？」たしかにこれは、盾にこもった霊が写し出されたものです。ですが、この霊はあなたを害するのではなく、逆にあなたを守護するもののようですね。その盾は心配せずに使い続けてもかまわないでしょう。


↑丸で囲んだ部分に、問題の霊が写っています。一見不気味ですが、邪悪な意志は感じられません。霊の本質は見た目ではないのでご注意を。

# 科学の小部屋

## 睡眠時間に見る子供と妖精の関係

「子供は妖精」と言われるが、これが単なるたとえ話でないことが神秘学の研究で明らかになってきた。子供たちが眠らずに活動するように、妖精もまた眠ることがないのである。これは、最近になって有名なコキリの森を調査したところ、判明した事実だ。神秘学では、妖精が命を落とすと、生物の子供として転生する、といわれている。つまり、未成熟の子供は妖精に近い存在であるといえるわけだ。研究はまだ理論段階だが、人間と妖精の関係を解明するとして、現在多方面から注目を集めている。

コキリ族

←いつでも元気な妖精。まさに永遠の子供たちである。

子供たち

←住民が寝静まったあとも、ボンバーズは元気いっぱい。

反論

「お偉い学者さんたちはグダグダ言ってるが、オレにはちょっと信じられねぇな。ウチの息子なんて、35歳にもなって寝ずにプカプカ浮かんでるんだぜ？　あいつが妖精だってんなら、世も末ってモンよ」

休日・充実・満足確実！

ロマニー牧場

<団体予約承っております>

# 読者の広場

体験してもしなくても、『大地の章（仮）』が待ちどおしい、そんな初秋の読者の広場。

●増刊号で『時のオカリナ』とトライフォースタイムスにハマりました。　（千葉県／秋山紘範）

●前回、トライフォースタイムスが休刊になったときは悲しかった。今回はちゃんと続けて！　（北海道／成瀬　晶）

○皆さまの投稿が原動力。今後ともごひいきに。

## お題のお答え

今回のお題 "心に残る思い出のメロディ"

●時の扉を開くときだけに聴ける"時の歌"。オーケストラっぽい雰囲気が最高。　（香川県／川端佑子）

●ハイラル平原の曲。いろいろ曲調が変わるけど、どれも元気が出てきます。　（栃木県／Link）

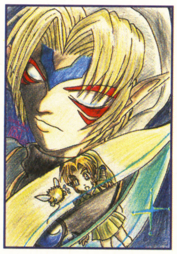
●仕掛けを解いたときのチャイム。『ゼルダ』といったら、やっぱりこれでしょう。　（神奈川県／西山孝之）

○『時のオカリナ』大人気。ちなみに上位の結果は、3位が"サリアの歌"、2位は"ハイラル平原の曲"。番外としては、ディスク版『ゼルダの伝説』のオープニングや、アイテム入手時の音楽に票を投じるかたも。トップは右をご覧あれ。

静岡県●リンクの仮面

←『夢をみる島』から"風のさかな"が今回の一番人気でした。『ムジュラ』でも少し聴けますしね。ではまた来月。

## イラストコーナー

香川県●禄重ロメオ

←仮面があるということは鬼神にもモデルがいたはず。もし敵だったらリンクは勝てたのか？

茨城県●佐藤ゆず

←妖精カップルもまだまだ健在。ゆずさんのイラストは、いつもチビキャラがいい味出してます。

### 次回のお題

"こんなチャットはイヤだ！"

「やたら親切でトイレの心配までする」、「なんかギザギザした形をしている」などなど、リンクの相棒チャットがこんなヤツだったらゴメンだ、というケースを想像してください。

あて先　〒154-8528　(株)エンターブレイン
ファミ通64+編集部　トライフォースタイムス係

神奈川県●佐藤水湖

←冒険合間の地道な記者活動。支えているのはあなたの一枚。よろしくお願いします。

読めば読むほど強くなる!?

# カードヒーロー道場 其の伍

そろそろ諸君らの中にも、カードコレクションが充実して自由自在にデッキを組めるようになっている者が多いことだろう。そこで今月の道場では、スペースワールドの開催に合わせてスタートセットが発売された『カードヒーロー・トレーディングカードゲーム』を特集しよう。友だちと直接、顔を向かい合わせての対戦はなかなかスリリングだぞ。

## 今月の道場訓 『カードヒーロー・トレーディングカードゲーム』を大研究!

ついにスタートセットが発売され、気軽に対戦できるようになった『カードヒーロー・トレーディングカードゲーム』。すべての処理を自分自身で行うのはなかなか新鮮で、ゲームボーイでバトるのとは違う感覚を味わえるはず。ターンの最初にするストーンの取り忘れには要注意なのだ。

『カードヒーロー・トレーディングカードゲーム』
スタートセット 1400円
ブーストパック(1袋5枚入り)各120円
※第1弾〜第3弾まで発売中

それでは体験バトルをした道場生のレポートをお伝えしよう。「スタートセットではジュニアルールの対戦ができるんだ。ドローやストーンの配置、HPの増減などの処理も自分で行うから上級バトラーでも十分に楽しめるはずだよ。ローテーションやレベルチェンジなどの特殊な効果も、カードシートやサイコロを使ってゲームと同じように再現しているしね。それになんと言っても、技の名前を口に出して言わなきゃならないから、バトルしてるって実感できるんだよね」。

## バトルマットもいいカンジ!!

**モンスターカード**
移動するときのために、カードはシートの上に置くんだ。

**マスターカード**
フィールドの真ん中に置くマスターのHPは5からスタート。

**ストーン**
ターンの始めにストーン置き場からストーンを3つ取ろう。

**山札**
バトルの開始時にシャッフルしたカードはここに置く。

**手札**
手札は自分の手で。5枚までしか持てないので、要注意。

**捨て札**
相手に倒されたモンスター、使ったマジックは捨て札に。

## 実際に買って調べる、これすなわち体験学習!!

ブーストパックではどんなカードが手に入りやすいのか、そんな疑問を抱いた我々は各シリーズ10パックずつを買って調査してみた。その結果は右の表のとおり。シリーズごとに異なる傾向があるようだが、レアカードはやはり出にくい。第3弾の絵柄違い、パラレルカードは4枚含まれていたぞ。

### 第1弾 MONSTER&MAGIC

| カード名 | 枚数 | カード名 | 枚数 |
|---|---|---|---|
| ドガンター | 1 | ガンター | 3 |
| ボムノスケ | 1 | ヤンバル | 3 |
| ワイルダー | 1 | マッコイ | 2 |
| タコッケー | 2 | ケッコウ | 1 |
| ゲッティ | 2 | ルージュ | 1 |
| ボムゾウ | 2 | ウェイクアップ | 3 |
| ポンカー | 2 | でなおし | 3 |
| シゴトにん | 1 | ハードシールド | 3 |
| ジャレス | 1 | パワーダウン | 2 |
| ヴァルテル | 4 | ヒーリング | 2 |
| スライ | 4 | パワーアップ | 1 |
| ビヨンド | 4 | ドロー5 | 1 |

### 第2弾 マジカルハイパーワールド

| カード名 | 枚数 | カード名 | 枚数 |
|---|---|---|---|
| アップル | 1 | ぎんじ | 2 |
| ドラッティ | 1 | ルースター | 2 |
| レイババ | 1 | クレア | 1 |
| コカッパー | 5 | ラティーヌ | 1 |
| チャーミ | 5 | とくぎふうじ | 4 |
| クロロウ | 4 | パワー2 | 3 |
| ラッティ | 4 | あくまのダンス | 2 |
| レイラ | 4 | かまいたち | 2 |
| ヤミー | 3 | フエルストーン | 2 |
| ガンガラ | 2 | バイバイ | 1 |

### 第3弾 ストレンジカインド

| カード名 | 枚数 | カード名 | 枚数 |
|---|---|---|---|
| スイート | 1 | ジャベール | 4 |
| ヌンチャ | 5 | トリゴミー | 3 |
| ラオン | 4 | シャッフル | 5 |
| ゲイリー | 3 | ゆうわく | 4 |
| ビター | 2 | おまもり | 2 |
| ラブレー | 2 | ならべかえ | 2 |
| ガサッツ | 1 | ハリケーン | 2 |
| ペンスキー | 1 | キエルストーン | 1 |
| レオン | 1 | ぷよシールド | 1 |
| おやこだま | 5 | マッドファイア | 1 |

# 名誉師範のデッキ添削します。

今月のサンプルデッキ
**マスターダメージ デッキ（プロクラス ブラックマスター）**
★の数（レア度）合計／91コ　売却価格合計／7450円

諸君のデッキを名誉師範が添削するコーナー、今月は常連投稿者のさらやによるブラックマスターの速攻デッキだ。コンセプトは「モンスターカードは無視。すべてマスターにダメージ。とことんマスターにダメージ」。（大阪府　さらや）

## デッキ分析

脇目もふらずに相手マスターのHPを削るというコンセプトはじつに男らしくてよい。シゴトにん、チュトロの“消え系”に、速攻デッキには欠かせないポリゴマ、スライが各3枚入っている点は、基本がしっかりしてる感じで、これまたよい。対コンピューターでもなかなか強いデッキだが、真価を発揮するのは対人のバトルだろう。じっくり腰を据えて戦うタイプのバトラー相手だと、相手が陣形を整えるまえに攻め込んで一方的な勝利を収めることも可能だ。反面、長期戦にはいまひとつだが。

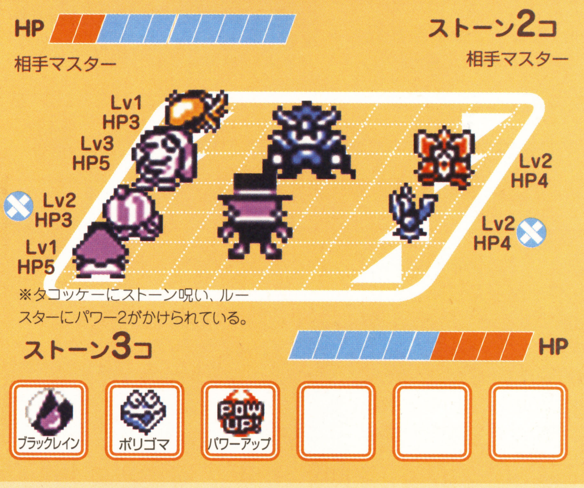
## 改善案

ラオンとレオンが3ペアいるが、ドローが悪いときはこのデッキの穴になるかも。ならべかえやでなおしといった、ドロー系マジックを加えることでラオンとレオンが揃う確率を上げるとよいだろう。思い切ってラオンとレオンを外してしまう手もある。守備的な性格のパワー2をサンダーに替えれば、コンセプトがいっそう際だつはず。バウンシールドすら外してしまい、フエルストーンを入れることも考えられる。守りを一切考えていないデッキ、私は相手として恐さを感じる。

**コンセプト明確度……90点**　**対人脅威度……85点**　**総合評価……83点**

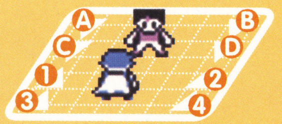
# カードバトル つぎの一手

**課題**
**相手のマスターのHPを0にする**
（プロルール・ワンダーマスター　特技はウェイクアップ）



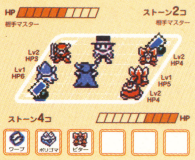

※タコッケーにストーン呪い、ルースターにパワー2がかけられている。

## 解法のヒント




モンスターの所在位置は左の図のように相手モンスターをⒶ～Ⓓ、自陣のモンスターを①～④で表わしている。相手の前衛にはドラッティが待ちかまえている。なんとかこのターンで決着をつけてしまいたいところだ。しかし前衛モンスター2体に特殊効果がかかっており、このままでは相手マスターに攻撃することができない。クレアの特技で特殊効果を消せばいいのだが、ウォッシュはモンスター1体にしか効かないのが悩みどころだ。手札のポリゴマを使ってしまうかどうかもポイントとなる。残りストーンと相談して考えてみよう。つぎの一手ではキミの解答だけでなく、オリジナルの問題も募集中。採用者にはもちろん『カードヒーロー』グッズをプレゼントするぞ。

## 先月の模範解答



●①ゲッティがⒹピターにヤリイカさし。→Ⓓピターの HP3に。●②ピターがⒹピターにかみつき。→ⒹピターのHPが1に。●④ボムゾウがⒸダインにボムなげ。→ⒸダインのHPが1に。●マスターがかまいたちを使用。→Ⓒダイン、Ⓓピターが倒れる。のだけれど、じつはマスターアタックを使えばもっと単純に倒すこともできてしまうのでした。

# 投稿大募集！

道場では、今月もカードバトルの修行に励む諸君からの投稿を大募集中。カードヒーロー者ならではの鋭い投稿を待っているので奮って応募してほしい。

**コンボ研究所**
キミの考えたコンボを書いて送るのだ。技をうまく組み合わそう。

**デッキ添削**
師範がキミのデッキを添削してくれる。マスターの種類も忘れずに。

**つぎの一手**
戦略上手はバトル上手。キミの解答やオリジナルの問題を送ろう。

**悩めよ！　若人！**
悩み相談室への投稿が少ないのでタイトルを変更した。もっと悩もう！

**あて先**
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
ファミ通64＋編集部
カードヒーロー道場○○係

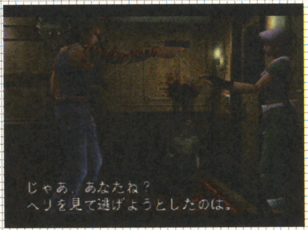
# マンスリーニュース&トピックス

## 『バイオ0』がゲームキューブで出る! 松下電器が融合機を開発中

SCOOP スクープ

ついにそのベールを脱いだ、ニンテンドーゲームキューブについて、最新情報をお届けするぞ。

まずは9月7日、対応ソフト第1弾として、カプコンの『バイオハザード0(仮題)』が発表されたのだ。ニンテンドウ64用に開発されてきた同ソフトの突然の機種変更の理由について、カプコン第三開発部部長・三並達也氏にコメントをもらったぞ。「カートリッジの最大容量で開発を進めてきましたが、望むクオリティのためにはそれでも足りなくなってきました。すでに半分以上できあがっていたのですが、ゲームキューブの中身が見えてくるにつれ、このまま無理をしてつめこむよりも、より高いスペックを持つハードへ移行すべきだと考え、変更を決定しました」。価格、発売日はいずれも未定とのこと。シリーズの謎が明らかにされるという期待のタイトルだけに、続報が待ち遠しいよね。




⬆『バイオハザード0(仮題)』に続いてどんなソフトが登場するのかな?

一方松下電器は9月4日、緊急記者会見を開いた。これは、前日に一部新聞で"同社が(ゲームキューブとDVDプレーヤーの)融合機の開発を断念した"と報じられたことを受けてのもの。

会見で同社は、さきの報道を「まったくの誤報」と断言。DVDプレーヤー融合機を、ゲームキューブと同時期に発売するべく開発中であることを表明した。また、新しいプラットフォーム構想"X21"を検討中で、トータルコンセプトを構築している段階、とも語った。X21がゲーム機能を持つのか、あるいはデジタルネットワーク家電端末なのか、詳細は一切未定だ。

この席で、昨年5月12日の"ドルフィン(ゲームキューブの仮称)"発表時に行った任天堂との業務提携が順調であることも確認された。とりあえず、ホッと胸をなで下ろすニュースだよね。

⬆昨年5月12日の提携記者会見。任天堂、松下電器社長が揃い踏み。

© CAPCOM CO., LTD. 1998,1999 ALL RIGHT RESERVED PORTIONS © 2000 ANGEL STUDIO ※画面はニンテンドウ64での開発中のものです。

## ワンダースワンカラー発表!

TOPICS トピックス

8月30日。バンダイは携帯ゲーム機、"ワンダースワン"が、カラー画面になった上位機種"ワンダースワンカラー"を発表した。2.8インチの画面で、4096色中241色の美しい動画を表示することができる。画面表示以外の基本機能は同じなので、これまでのワンダースワン用ソフトをモノクロ画面で遊んだり、ワンダーボーグなどの周辺機器をそのまま使うことができるのだ。気になる発売日は12月上旬。価格は6800円(税別)が予定されている。注目の対応ソフトは、『ファイナルファンタジーI』や『グンペイEX(仮題)』など、32タイトルが発表されたぞ。

⬆これがワンダースワンカラーだ。本体カラーは、5色が用意されているぞ。

## 東京ゲームショウ2000秋の概要が発表!

EVENT イベント

いよいよ目前に迫った"東京ゲームショウ2000秋"の概要が明らかになったぞ。一般公開日は9月23、24日。開催時間は10時～17時。場所は幕張メッセ。入場料は税込みで当日券1200円、前売り1000円。小学生以下は無料となっている。会場には全63社から、300を超えるタイトルのソフトが出展されるのだ。注目のゲームボーイアドバンスソフトは、ハドソンの『桃太郎まつり』など9タイトル。さらに発表されたばかりのワンダースワンカラーも触ることができるのだ。ステージショーも多数行われる、ビッグイベント。ゲームファンなら行くしかないね。

⬆"東京ゲームショウ2000春"には、13万人を超える来場者が!

### News Headline
2000-08-11～2000-09-10

**08-11** ●文部省が公立の小、中、高に対して行った、『問題行動調査』結果を発表。'99年度の校内暴力の発生件数は36577件。

**08-14** ●ロシアの原子力潜水艦クルスクが、バレンツ海に沈没。救助作業が行われたが、118人の乗務員全員が死亡。
●大分県の15歳の少年が、自宅近くの家の一家6人を殺傷、主婦(41)と、その母親(66)、息子(13)の3人が死亡、残り3人も重傷を負った。

**08-18** ●フジテレビの『サタ☆スマ』のキャラクターでSMAP香取慎吾が演じる慎吾ママのCD『慎吾ママのおはロック』が発売され、オリコンランキング1位に。

**08-19** ●サザンオールスターズが、ゆかりの地である神奈川県茅ケ崎で凱旋野外ライブを開催、2日間で46000人を動員した。

**08-20** ●全米プロゴルフ選手権で、タイガー・ウッズが大会2連勝を飾った。ウッズは今年の全米オープン、全英オープンに続く、メジャー大会3連勝。
●アメリカ大リーグのカンザスシティー・ロイヤルズのマック鈴木投手が、7-0で初完封勝利を飾る。
●ツインリンクもてぎで行われた、全日本選手権フォーミュラ・ニッポン第7戦決勝で高木虎之介が史上初の4連勝。
●模型展示即売会『ワンダーフェスティバル2000』が東京ビッグサイトで開催。

**08-21** ●第82回全国高校野球選手権大会決勝戦が行われ、智弁和歌山(和歌山)が3年ぶり2度目の優勝。
●NTTドコモのiモードを利用して、110番につながるホームページを開設した専門学校生(20)が逮捕される。

**08-22** ●携帯電話のcdmaOneの提供エリアが、ハワイ、オーストラリアに拡大。

**08-23** ●宇多田ヒカルのコンサートツアーが千葉マリンスタジアムでファイナルを迎えた。21日にはパクリ騒動があった倉木麻衣が楽屋を訪ね、両者が和解。
●アメリカで、"ピカチュウ"を悪用したコンピューターウィルスの被害が広がっていると、調査会社が発表。
●人気ロックバンド、GLAYの新曲『とまどい/SPECIAL THANKS』が発売。初日で100万枚のセールスを記録した。

**08-24** ●格闘家のアンディ・フグ選手(35)が、急性前骨髄球性白血病のため都内の病院で急死。27日の葬儀ではファン12000人が早過ぎる死を惜しんだ。

**08-25** ●2002年からF1に参戦するトヨタが、ドライバーにベテランのミカ・サロ(33)を起用することを発表。

**08-27** ●F1選手権シリーズ第13戦ベルギーグランプリは、ミカ・ハッキネンが優勝、今期4勝、通算18勝目を挙げた。
●WBCスーパーフライ級タイトルマッチで、在日朝鮮人3世の挑戦者徳山昌守(25)＝本名・洪昌守(ホン・チャンス)が判定勝ち。在日朝鮮人を公表するボクサーとして初の世界王座を獲得した

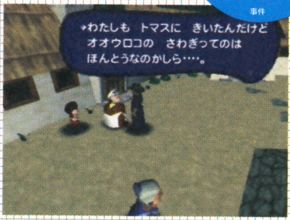
**08-28** ●テニスの4大大会最終戦、全米オープンが、ニューヨークで開幕。

**新ハードの発表は、新しい命の誕生のように、ビッグバンの瞬間のように、僕らの胸を揺さぶった。可能性の固まりのようなマシンは、見た者すべてを魅了した。心の絵日記に、しっかりと記しておこう。記録的な猛暑だった20世紀最後の夏。ゲーム業界も熱かった、と。**

## ショック!『MOTHER3』開発中止

HAPPENING 事件

ショック！ ニンテンドウ64用RPG『MOTHER3 豚王の最期』の開発が中止されたことが、8月22日、立案脚本を手がけていた糸井重里氏のホームページで明らかになった。この中で、糸井氏と対談したプロデューサーの宮本氏は、「ドルフィン（当時の仮称）などほかのプロジェクトへの影響があまりにも大きすぎ、続けることができなくなりました」と中止の理由を語ったのだ。2000年中に発売される予定だったこのソフト。いつの日か、ゲームキューブに帰ってきたらうれしいのに……。期待されていたビッグタイトルだけに本当に残念だよね。




⬆昨年のニンテンドウスペースワールドでは遊ぶことができたのに……。

⬆詳細はほぼ日刊イトイ新聞で読める。（http://www.1101.com/）

© 1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi ※画面は開発中のものです。

## 『ドラゴンクエストVII』ついに発売！

TOPICS トピックス

8月26日。エニックスから『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』が、ついに発売された。当日は、4年ぶりの『ドラクエ』を待ちわびる人たちが、全国のゲームショップや量販店で長蛇の列を作っていたぞ。都内各所の量販店ではほとんどの店が通常より開店を早くして、行列の対応に追われていた。秋葉原や渋谷には全面にイラストが描かれた“ドラクエバス”が登場。また、渋谷では店頭でカウントダウンを行う店もあり、発売を多いに盛り上げていたのだ。気になる売上は、発売からわずか1週間で300万本を超え、最終的にはシリーズ最高の400万本に達する見通しだ。

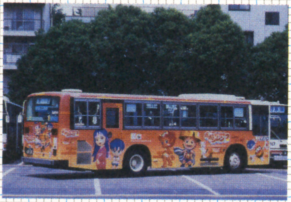
⬆秋葉原ラオックスGAME館の前には700人を超す行列が伸びた！

⬆新宿では午前6時に開店する店も！ 待ちかねた人々がつぎつぎと買っていた。

## 『風来のシレン2』のバスが登場！

TOPICS トピックス

最近街で注目を集めているのが、バスの車体にカラフルなイラストが描かれた、走る広告塔“ラッピングバス”。シレンやコッパが描かれた『不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来! シレン城!』のバスが、8月から京王バスの路線で運行しているのだ。「子供たちにアピールするため、学校の多いエリアを走る京王バスにお願いしました」（チュンソフト広報）。このバス、都内に2台だけなので、見かけた人は超ラッキーかもね。



⬆京王バスの、永福町・中野の各営業所内の路線を運行しているのだ。

## キングボンビーがお祭りを応援だ！

TOPICS トピックス

ハドソンから発売予定のゲームボーイアドバンス用ソフト『桃太郎まつり』にちなんで、“ハドソンおまつり応援団”が結成されたぞ。これは、『桃太郎』シリーズでおなじみのキングボンビー（身長2.2メートルの着ぐるみ！）が、全国各地のお祭りに参加するというキャンペーン。8月18日には、シリーズ生みの親のさくまあきら氏出演のラジオ番組の公開録音の中で、結団式が行われたのだ。キミの街のお祭りにも遊びに来てくれるかな？

⬆キングボンビーが来れば、お祭りもいっそう盛り上がりそうだね。

●歌手・郷ひろみ（44）が11月5日、交際中の米在住の資産家令嬢と結婚することがスポーツ紙の報道で明らかになった。

**08-29** ●人気作家・田中康夫氏が、9月28日告示の長野県知事選挙に出馬表明。

**08-30** ●6月に行われた総選挙で当選した、森田健作代議士の秘書が、公職選挙法違反の疑いで逮捕された。
●TBSの人気長寿時代劇『水戸黄門』の第4代目黄門さまに俳優、石坂浩二（59）の起用が決まり、お披露目会見が行われた。

**08-31** ●エイベックスレコードが主催するイベント“ぱらぱらパラダイス2000”が東京・国立代々木競技場で行われ、パラパラ日本一が選ばれた。
●アイドルグループ、モーニング娘。の後藤真希（14）の弟、ユウキ（14）がCDデビューすることが発表された。プロデュースはやはりつんく（32）。

**09-01** ●東京ディズニーランドの新アトラクション“プーさんのハニーハント”オープン。

**09-02** ●関東地方は記録的な猛暑。東京大手町では気温が36.4度まで上がり、今年の最高気温を更新した。
●アメリカ大リーグ・マリナーズの佐々木主浩投手（32）が、ア・リーグの新人記録に並ぶ31セーブ目を挙げた。
●東京・池袋で国内最大級のトレーディングカードイベント“カードゲームフェスタ2000 2nd”が開催。

**09-03** ●ロシアのプーチン大統領が来日。森喜朗首相と、北方領土問題を含む平和条約締結交渉に関する首脳会談を行った。

**09-04** ●噴火活動が続く東京・伊豆諸島の三宅島でこの日午後、防災関係者らを除いた島民全員の避難が完了した。

**09-06** ●アメリカ・ニューヨークの国連本部で、世界150ヵ国以上の元首、首相による史上最大の首脳会議、“国連ミレニアム・サミット”が開催された。

**09-07** ●小学館の米子会社ビズ・コミュニケーションは、人気アニメ『ポケットモンスター』の4コママンガをワシントンポストら全米の新聞に連載することを発表。

**09-08** ●海上自衛隊の現職幹部が、機密情報をロシア大使館の武官に流していたとして、自衛隊法違反の疑いで、三等海佐萩崎繁博容疑者（38）を逮捕した。
●悪質なクレーム隠しとリコール隠しを行なっていたとして、運輸省は三菱自動車工業を道路運送車両法違反（虚偽報告）で警視庁に刑事告発した。

**09-10** ●第25回ホリプロ・タレント・スカウト・キャラバン決戦大会が東京・港区で行われ、大阪府の高校3年生、藤本綾さん（17）がグランプリに選ばれた。
●F1選手権シリーズ第14戦イタリアグランプリは、ミハエル・シューマッハーが優勝、今期6勝、故アイルトン・セナに並ぶ歴代2位の通算41勝目を挙げた。
●米ニューヨークで行われたテニスの全米オープン女子ダブルス決勝戦で、杉山愛（25）、ジュリー・アラール・デキュジス（30）組が優勝を飾った。

# 11 マンスリーニュース&トピックス

## 先取り Next Month & Another Information

オリンピックに始まり、心踊るイベントが目白押しの秋! さぁ、迷ってないで一歩を踏み出そう。始めれば、そこからドラマの幕は開くのだから。

### 『サクラ大戦GB』と『ポケットサクラ』でレアグッズを当てよう!

メディアファクトリーは、ゲームボーイカラー専用ソフト『サクラ大戦GB 檄・花組入隊!』と歩数計つき携帯ゲーム『ポケットサクラ』の発売を記念して、レアグッズが当たるキャンペーンを開催中!

**A賞 サクラ大戦GBオリジナル帝撃缶**(特製バスタオル、フェイスタオル入り)/**50名**
**B賞 ゲームボーイ本体/50名**
**C賞 特製クオカード/1000名**

A賞

C賞

**<応募方法>**

『サクラ大戦GB』、『ポケットサクラ』および各種パックについているサクラポイント(「キャラクターパック」のみバーコード)を切り取ってはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・職業・希望商品名を記入のうえ、以下の住所まで応募しよう。10月31日締切(消印有効)。当選の発表は商品の発送をもってかえるとのことだ。

**<あて先>**

**〒150-0002**
**東京都渋谷区渋谷3-3-5モリモビル**
**(株)メディアファクトリー**
**「サクラポイントキャンペーン」係**

**<問い合わせ先>**

**メディアファクトリーお客様相談窓口**
**☎03・5469・4880**

### 『POWER LEAGUE夢のスタジアム2000』発売

熱戦続くプロ野球を題材にした、カードゲームが誕生した。各球団選手20名、監督1名の全252枚のカードに書かれた能力を駆使し、対戦を勝ち抜こう! 異なる球団のカードを組み合わせて、自分だけのドリームチームで戦うこともできるぞ。手札の読み合いや駆け引きが熱い! コレクションするもよし、友だちどうしで対戦に燃えるもよしのトレーディングカードゲームなのだ。詳しくはホームページhttp://www.ufo.co.jp/FBまで。

スターターパック(50枚入り)1200円
ブースターパック(7枚入り)200円
販売元:ハドソン

### 『真・女神転生』シリーズ初のテレビアニメ化

独特の世界観が圧倒的な人気を誇るRPG『真・女神転生』シリーズがアニメになる! タイトルは『真・女神転生 デビチル』。ゲームボーイ用ソフト『真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書・赤の書』をベースにした冒険アクション・ファンタジーなのだ。"メガテン"の新しい魅力がたっぷりのアニメをチェック!

**放送スケジュール**
**10月7日から毎週土曜**
**7時30分〜8時**
**CBC/TBS系全国**
**26局ネットにて**

←セツナとミライがデビルを仲魔にマカイで大バトルだ!

### ファミ通G/MUSICシリーズ第1弾

任天堂の人気ソフトの、ゲーム中に登場するサウンドをそのまま収録したミュージックCDが2タイトル同時に新登場! プレイ中はじっくり聴けなかったメロディーに耳を傾ければ、手に汗にぎるラリーや、マリオと仲間たちの冒険の興奮があざやかによみがえること間違いナシ。

左『マリオテニス64』オリジナルサウンドトラック2800円・右『マリオストーリー』オリジナルサウンドトラック2枚組3800円/発売:エンターブレイン

© 2000 HUDSON/Future Bee/Ahomaro Games/Rythmics/C07 プロ野球12球団承認 © ATLUS・CBC・電通・TMC

## Monthly Calender

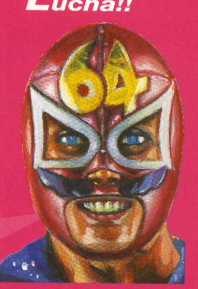
### 09-14 〜 10-31

| | |
|---|---|
| **09-14**(Thu) | だんじり祭り(大阪府岸和田市〜15日) |
| **09-15**(Fri) | 敬老の日 |
| | シドニーオリンピック2000開幕 |
| | WWFレッスルマニア2000(ニンテンドウ64) |
| **09-16**(Sat) | |
| **09-17**(Sun) | |
| **09-18**(Mon) | パラリンピック2000開幕(富山県富山市) |
| **09-19**(Tue) | |
| **09-20**(Wed) | |
| **09-21**(Thu) | ファミ通64+11月号発売 |
| | ポケモンでパネポン(ゲームボーイ) |
| | 第38回アミューズメントマシンショー(東京ビッグサイト〜23日) |
| | 2000プラモデル・ラジコンショー(幕張メッセ〜24日) |
| | "サクラ大戦コレクション2000"(池袋サンシャイン〜24日) |
| **09-22**(Fri) | 東京ゲームショウ2000秋(幕張メッセ〜24日) |
| | セガ新作発表会"Access to Dream SEGA CyberClub"(〜10月1日) |
| | ぽけっとぷよぷよ〜ん(ゲームボーイ) |
| | ぼくのキャンプ場(ゲームボーイ) |
| | ハムスター倶楽部あわせてチュー(ゲームボーイ) |
| **09-23**(Sat) | 秋分の日 |
| | Windowsの新OS"Me"発売 |
| **09-24**(Sun) | F-1 WORLD GRAND PRIX 第15戦アメリカGP(インディアナポリス) |
| | ゲーム・キャラクターカーニバル2000(東京ビッグサイト) |
| **09-25**(Mon) | 松本楼(日比谷)10円カレーの日 |
| **09-26**(Tue) | |
| **09-27**(Wed) | 不思議のダンジョン風来のシレン2〜鬼襲来! シレン城!〜(ニンテンドウ64) |
| **09-28**(Thu) | ビートマニアGBガッチャミックス2(ゲームボーイ) |
| **09-29**(Fri) | スペースインベーダーX(ゲームボーイ) |
| | ソロモン(ゲームボーイ) |
| | パズルデショーブヨ! ウータマちゃん(ゲームボーイ) |
| | 牧場物語GB3ボーイ・ミーツ・ガール(ゲームボーイ) |
| | ゴン太のおきらく大冒険 (ゲームボーイ) |
| | 新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画(ゲームボーイ) |
| | エレベーターアクションEX(ゲームボーイ) |
| **09-30**(Sat) | |
| **10-01**(Sun) | スプリンターズステークス(GI・中山競馬場) |
| **10-02**(Mon) | |
| **10-03**(Tue) | |
| **10-04**(Wed) | ショパン国際ピアノコンクール(ポーランド・ワルシャワ〜22日) |
| **10-05**(Thu) | |
| **10-06**(Fri) | スーパードールリカちゃんきせかえ大作戦(ゲームボーイ) |
| | カードキャプターさくら〜友枝小学校大運動会〜(ゲームボーイ) |
| **10-07**(Sat) | 長崎くんち(長崎市諏訪大社) |
| | 関ヶ原400年祭(岐阜県関ヶ原市) |
| **10-08**(Sun) | F-1 WORLD GRAND PRIX 第16戦日本GP(鈴鹿) |
| **10-09**(Mon) | 体育の日 |
| | ジョン・レノン・ミュージアムオープン(埼玉県与野市) |
| **10-10**(Tue) | |
| **10-11**(Wed) | |
| **10-12**(Thu) | サッカー・アジア杯(レバノン〜29日) |
| **10-13**(Fri) | まりも祭り(北海道阿寒町) |
| **10-14**(Sat) | 松原八幡神社灘けんか祭り(兵庫県姫路市) |
| | とやま国体秋季大会(富山県〜19日) |
| **10-15**(Sun) | 全米で『Pokemon Gold and Silver』発売開始 |
| | 秋華賞(GI・京都競馬場) |
| **10-16**(Mon) | |
| **10-17**(Tue) | WORLD PC EXPO 2000(東京ビッグサイト〜21日) |
| **10-18**(Wed) | パラリンピックシドニー大会(〜29日) |
| **10-19**(Thu) | サイボーグクロちゃん2〜ホワイトウッズの逆襲〜(ゲームボーイ) |
| **10-20**(Fri) | ロックマンXサイバーミッション(ゲームボーイ) |
| **10-21**(Sat) | ファミ通64+12月号発売 |
| | プロ野球日本シリーズ開幕 |
| **10-22**(Sun) | F-1 WORLD GRAND PRIX 第17戦マレーシアGP(セパン) |
| | 菊花賞(GI・京都競馬場) |
| **10-23**(Mon) | |
| **10-24**(Tue) | |
| **10-25**(Wed) | |
| **10-26**(Thu) | Boon Boonカブーン(ゲームボーイ) |
| **10-27**(Fri) | 大刀GB(ゲームボーイ) |
| | □いあたまを○くする 図形の達人(ゲームボーイ) |
| **10-28**(Sat) | 国際身障者スポーツ大会(富山県) |
| **10-29**(Sun) | 天皇賞(秋) (GI・東京競馬場) |
| **10-30**(Mon) | |
| **10-31**(Tue) | |

# 64DDが好き!!

# DDF ROUND 10

Amigo! Lucha!!

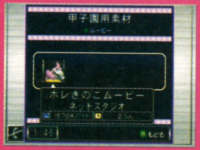


**諸君、今月は大任天堂周辺にホットなニュースが飛び交っている。しかし忘れないでほしい。いま現在の最新・最高スペックのハードは我らが64DDだということを。我らがDDFのリングに飛び込んでこい!　～エル64DD～**

## 今月のベストバウト　『マリオアーティスト甲子園』受賞作品発表!

かねてから、このコーナーでも募集告知をしてきた、マリオアーティスト・シリーズを使って制作した作品を競い合う『マリオアーティスト甲子園』の受賞作品が発表されたぞ。何しろ最優秀賞を受賞したアーティストへの賞品は、ハリウッドにペアでご招待だ。アーティスト諸君も熱が入ったことだろう。各賞受賞作品を拝見したが、アーティストたちのセンスもさることながら、マリオアーティスト・シリーズのソフトとしての完成度の高さを、改めて実感させてもらった。受賞作品とアーティストを紹介しよう。

⬆最優秀賞の賞品はなんと、ハリウッドへの旅。ウソじゃありません。



⬅甲子園用素材はランドネットでダウンロードできた。

### タレントスタジオ最優秀賞
『born to be…』　作者 きょうへい

⬆タレントスタジオでここまでできる!　すなおに驚くべきだな。

ひとりのアーティストと、彼を支えて、成功に導く女の子のショートストーリーといったところ。構成や場面展開のうまさは、プロ並だな。キャラのセリフに新鮮さがなかったことが少々、気になったが、これはDDFの大きな期待ゆえの苦言と思ってくれ。我々はあまりグラフィックを褒めるのは好まぬのだが、この作品に関しては別だろう。とくに秀逸なのはふたりが断崖から海に飛び込む瞬間から、水中を泳ぎ回るまでの映像だ。これからも精進してくれ。

### ペイントスタジオ最優秀賞
『トマト』　作者 キリン

⬆トマトが車に激突!?　センスだけでなく細かい処理も丁寧だ。

シンプルさが売りで、まんがの基本とも言えるパラパラまんがが部門の作品なので、細かい技術を突っ込んでもしかたがないが、とてもフレッシュさを感じる作品だな。どこかの町のカーブのある坂道を、巨大なトマトが転がり落ちるという不条理な実写作品だ。ドキュメンタリーの"衝撃の映像"に採用したいような映像だった。みんなもぜひ、作品づくりの参考にしてほしい。今後はさらにひと工夫をこらした作品で楽しませてくれ。

### 部門賞

●自由ムービー部門
『search for…*』『search for…**』『search for…***』『search for…****』(シリーズ)　作者 grave'digger-court*
●ダンスムービー部門
『踊る★ダンス捜査線♪』作者 ゲンガー大王
●ソックリ部門賞
『ミル姉さん』作者 ★★★ロッシイ★★★
●パロディムービー部門
『ホレ刀ムービー』作者 :山
●ランドネットマン部門
『任天　蘭道』作者 T3
●世界○○マン計画部門賞
『トケイ男』作者 ケムタ
●ミスランドネット部門
『マミー』作者 ぺににのゆ
●パラパラまんが部門賞
『追跡弾と人間』作者 コシヌケ1040
●年賀状原案部門賞
『ハッピーハッピー』作者 k@zu

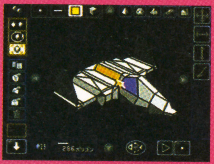
### 審査員特別賞

●伊集院光賞
『恐怖の地底怪獣』作者 犬太郎
●餅月あんこ賞
『おいかけっこ』『おいかけっこ・裏』(シリーズ) 作者 ういろひ
●任天堂開発者賞
『電車』作者 ミスケン
●ＡＬＬ審査員賞
『テレビマン』作者 なまた

●絵はがきサービス特別賞
『日の出とへび』作者 しゅん
『かがみもち…!?』作者 描代子
『ヘビ』作者 カット

## 『ポリゴンスタジオ』ペーパークラフトサービス

すでに諸君の手元に届いている『ポリゴンスタジオ』でつくった、オリジナル3D作品をクラフト用紙の展開図にして送付してくれる、ペーパークラフトサービスが開始された。『ポリゴンスタジオ』の"モデラーロケット"モードの基本画面で、クラフトアイコンをオンにして、オリジナル作品をつくり、セーブしたものを、コムキットに移して、ネットスタジオにアップロードすればオーケー。自分のオリジナルを組み立てられるなんてすごいことだぞ。

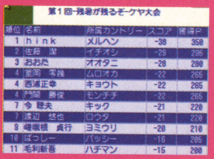


⬆⬈なんと『ポリゴンスタジオ』で作ったデータが実物のペーパークラフトに。もちろん彩色もばっちり。

## 『日本プロゴルフツアー64』全国大会へのご招待

『日本プロゴルフツアー64』で日々、ゴルフの腕を磨いている団員諸君に吉報だ。ランドネットではついに待望の、全国大会が開始された。自分のカントリークラブ(64DD)を所有しているプレイヤーはもちろん、友人、ファミリーも個人成績、そして団体成績を競い合える。参加するには大会IDとパスワードが必要だぞ。とにかく、ランドネットに通信をつながないと、何も始まらない。『日本プロゴルフツアー64』のホームページを64DDで確認してくれ。

➡結果パスワードを送信すれば、キミの大会での順位がわかる!



⬅実在の有名コースで大会は行われる。晴れ舞台にできるか?

# From READERs

**今月号のテーマは本誌読者だったら誰もが知ってる『スーパーマリオ』。『マリオブラザーズ』世代の人やキノコでパワーアップする『スーパーマリオ』世代の人からなど、さまざまな意見があったぞ。おたよりありがとう！　当コーナーではカラーイラストも大募集。「我こそは！」と腕に自信のある人は、官製はがきか封書で投稿してね。みんなのおたより待ってるよ～！**

## 今月のテーマ：『スーパーマリオ』

**マリオといえば昔ゲームセンターで『スーパーマリオ3』が5分30円でプレイできたような記憶が……。**
（大阪府　なつ　17歳）

●ファミコン全盛期のころは、お金を入れて数分間ファミコンが遊べるという違法な機械が出回ってましたなー。そういえば、私の知人はオモチャ屋の店頭に置いてあった10分50円の『ドラゴンクエストII』を1ヵ月間通ってクリアーしてました。道端に座り込んでせっせと復活の呪文を書き留める姿に感動を覚えたものです。（ファミコン好きな編集者）

**『スーパーマリオ64』でマリオの帽子は風であっさり吹き飛ぶわりに、水中ではとれないから不思議だ。**
（大分県　田舎侍　16歳）

●ああ、あれね。じつは帽子の内側にキノピオがへばりついてて押さえてるんだよ。水の中で帽子が取れると、内側にたまった空気がもれてキノピオもおぼれちゃうから必死で押さえてる、ってわけ。風に飛ばされた瞬間、帽子の内側にチラッとキノピオの姿が見えるから、見てみ？（このページ以外ではつねに真実を伝える編集者）

←大阪府
まりも
マリオカート、マリオテニス、マリオゴルフなどいろいろなマリオのイラスト。みんなはどのマリオが好き？

**みんなマリオ、マリオって言っているけど、ルイージを忘れるな!!　『スーパーマリオRPG』のときは出演していなくてがっかりしていたんだぞ。『マリオテニス64』には出演しているから『マリオストーリー』にも出演してほしいです。もちろんプレイヤーキャラとして！**
（静岡県　ファー助　14歳）

●へ。だってそれじゃ『ルイージストーリー』になっちゃうじゃん。ピーチ姫が部屋にルイージの写真、飾ったりしちゃうの？　うーん、それはそれでいいかも。（発売を切に望む編集者）

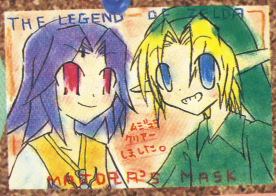
**つぎのマリオスポーツは何だろう……。“スキー”?!　それとも“野球”?!　あぁ気になる！**
（滋賀県　ハヤシ　16歳）

●まだまだ甘いですな。つぎのマリオスポーツはカバティーです。カバティーって知ってる？　「カバティー、カバティー、カバティー」って言いながらやるスポーツ。え、知らない？　じつは俺もあんまりルールしらないけど……すんません、ウソです。やっぱ野球かサッカーじゃないでしょうか。自信ないけど……。（悪魔編集者）

**9月号の『マリオストーリー』の記事を見て、久々に『マリオワールド』をやろうと思ったらスーパーファミコンが壊れてました。助けてください。**（京都府　ポテト屋　14歳）

●最近の若いもんはタルんどるっつ！　俺の若いころはファミコンはおろかゲーム機すらなかったのだ。だからすべてをイマジネーション（想像力）でおぎなっておったのだよ。キミも自分の頭の中の『マリオワールド』で遊べっ！　だけど、ひとりごとはお母さんが心配するから控えめにな。（村田ゲー専教頭）

➡茨城県　ゆず
まだまだ人気の『ムジュラ』のイラスト。リンクもカッコイイけど、よく見るとカーフェイもカッコイイね。




⬆山形県
かきるあきる
なななななんと！　マリオがヨッシーに食べられてるぞ！　けど、後ろのふたりは助けてくれないんだね。

⬋宮城県
ぷりり
フォックスたちがカービィのいるポップスターに着陸！　マイペースなカービィを見て緊迫した戦いもひと休み。

**スーパーマリオつったら、あのおなじみのBGMなんですが、そーいやいつぞやかアレに歌詞が入ったのをラジオか何かにて耳にしました。歌っている女性はもう覚えていないんだけど、「今日も元気だマリオが走る走る～♪」ってヤツ。公式なのかな～？　全部の歌詞はどんなのなのだろう？　幻聴じゃありませんように。**
（大分県　プちゅ　29歳）

●む～っ、8月号のGAMERS VINYLで紹介してるやつかなぁ？でもそんな歌詞じゃないんで違うかも。よって幻聴決定。マリオ2に出てきた、茶色いキノコを食べれば聴く事が出来るぞ！（うろ覚えはかせ太郎）

## ご意見・ご感想

**9月号の『マリオテニス64』の記事がとてもわかりやすかったです。トーナメントクリアーしたときにキャラクターの横につく星の意味もわかりました。あと、隠しコートを出すのにマリオじゃなくてもルイージで“マリオブラザーズコート”が出ないのは差別ですか？**（栃木県　トントンリマー　17歳）

●スターキャラが出せるようになったら、つぎはイメージどおりにキレイに勝つってことを目標にしませう。間違えても村田教頭のように「うわっ！」とかデカイ声を上げて脅かしたり、コントローラーのコードで相手の顔をデロデロして勝ったりしないように。テニスはあくまで優雅に、パワーよりもコースの打ち分けで勝つ。これだね！（マンションのテニス大会で2位になった闇川）

⬆神奈川県
ぴゅう
ゼルダ仲間を捜しているぴゅうさん。ちらっと写っているはぐれ妖精がいい味だしてるね。

**アンケートはマークシートでなくて、すべて手書きのほうがいいような気がします。ほかの64雑誌はすべてのはがきに目を通しているそうです。ファミ通64＋は機械での集計だけど、手書きにして目を通すべきではないでしょうか？**
（埼玉県　大竹優樹　14歳）

●アンケートはがきの表面には、手書きのスペースがあるでしょ。ここに書かれているメッセージは、スタッフ全員がぜーんぶ読んでるよ！　俺なんか、毎日それを見るのが楽しみで会社に来てるくらい。それ見て、あーだこーだ言ってるんですよ。いつも送ってくれてる人は、覚えちゃうしね。意外にチェックしてるからね！　みんなも気をつけてね！（アンケートはがきフェチの編集者）

## おはがき大募集！

ファミ通64＋オリジナル図書カード☞
ファミ通64＋オリジナルTシャツ

“FromREADERs”では毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カード＆Tシャツをプレゼントしちゃうぞ。役立つ意見、無意味な意見などをドシドシ応募してくださいッ！　気になるつぎの募集テーマは“風来のシレン”だ。ニンテンドウ64用ソフト『風来のシレン2』の発売まであともう少し。プレイしてからの感想や『シレン』シリーズに関することなどなんでも書いて送ってくれい！　なお、こちらは1月号に掲載予定だ。アンケートはがきだけでなく、Eメールでも受け付け中。右のアドレスへ気軽に送ってね！

募集するテーマは『**風来のシレン**』です。

**あて先はこちら**
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通64+編集部
FromREADERs係
**Eメールはこちら**
n64-plus
@ml.enterbrain.co.jp
件名：11月号FromREADERs係
＊住所・氏名・年齢・ペンネームなども忘れずに＊

# 読者プレゼント®

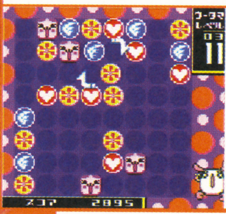
希望のプレゼントが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望の商品番号、本誌に対するご意見・ご希望などを記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。　※当選者は1月号で発表します。

応募締め切り　2000年10月13日(土)当日消印有効

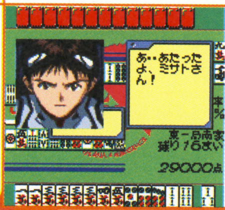
**1〜56 スペースワールドグッズ**
詳しくは27ページを見てね。

**57 不思議のダンジョン 風来のシレン2 〜鬼襲来！シレン城！〜** チュンソフト 3名

**58 パズルデショーブヨ！ウータマチャン** ナグザット 2名

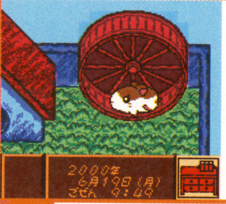


**59 新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画** キングレコード 3名

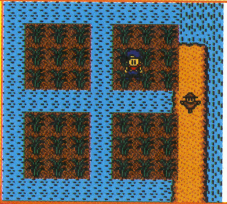


**60 ソロモン** テクモ 3名

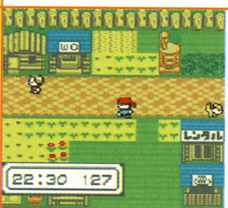
**61 とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ** ファミ通64+編集部 3名



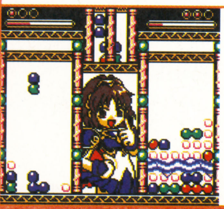
**62 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール** ビクターインタラクティブソフトウェア 3名



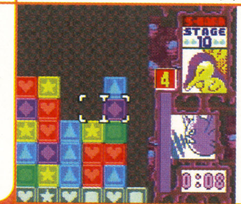
**63 ぼくのキャンプ場** ナグザット 2名



**64 ぽけっとぷよぷよ〜ん** コンパイル 1名



**65 ポケモンでパネポン** ファミ通64+編集部 3名



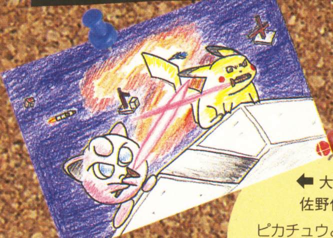
**66 『マリオテニス』&『マリオストーリー』サントラCD** エンターブレイン 各3名

©2000 CHUN SOFT/すぎやまこういち ©ウルトラノイ・東映アニメーション ©2000 KOUYOUSHA・naxat ©2000 KINGRECOREDS/GANSIS ©TECMO.LTD.2000 ©2000 小学館・任天堂 ©河井リツコ/小学館・SMDE・テレビ東京 ©2000 Victer Interactive Soft ware Inc. ©2000 D-1000 pro. ©2000 naxat Developed by COMPILE 2000 ©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©2000 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEM

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

**えっ！　ゲボゲボ団Tシャツって本当に買えるんですか？**　（和歌山県　池上利剣　27歳）

●ええに売ってますよ。あのナイスでクールなTシャツが通信販売でキミのものに！　欲しいヒトは、未使用の郵便切手2000円分を封筒に入れて送ってね。あて先は、〒154-8528　（株）エンターブレインファミ通64+編集部『ゲボゲボ団のTシャツ係』



←大阪府　佐野俊幸

ピカチュウとプリンが戦ってる『スマブラ』のイラスト。続編を早く出してほしいね。楽しみ!!

**あの〜“From READERs”で、つぎのお題が『スーパーマリオ』だったんですけど、あれはここに書いていいんですか？　前回の『ゼルダ』のときも少し迷ったんですが、やっぱりここは感想を書くのかな〜？　あて先が少し違うから……。本当はどうなんですか？　教えてください。**　（大阪府　てぃんくるぽぽ　14歳）

●“From READERs”で出したお題に関しての意見もアンケートはがきのおたより欄に書いてもらってオーケーです!!　もちろん、お題以外の内容でもいいぞ。本誌に対するご意見、ご感想、キミの身近で起こった珍事件など友だちに手紙を出すような感覚で気軽になんでも書いちゃってください。でも、いくら気軽にとは言っても、ちゃんと真面目に書いてくださいね。微妙なお願いですが、どうぞよろしく。（おたより大好き！　フロムリーダーズ担当者）

## 9月号プレゼント 当選者発表

1.エキサイトバイク64　大阪府　半田隼也／高知県　山崎 明ほか1名　2.がんばれニッポン！オリッピック2000　広島県　福原明子／長崎県　池田秋人ほか1名　3.ゼルダの伝説ムジュラの仮面　宮城県　佐藤喜彦／北海道　古岡 啓ほか1名　4.電車でGO！64　埼玉県　福島哲夫／兵庫県　石田憲治ほか3名　5..ぬし釣り64　千葉県　笠原秀昭／神奈川県　上小沢正人ほか1名　6.星のカービィ　福岡県　梅本恭之／熊本県　緒方佐智子ほか1名　7.マリオストーリー　東京都　佐々木徹也／宮城県　征矢 孟ほか1名　8.マリオテニス64　岩手県　中嶋勇太／大阪府　村井恭子ほか1名　9.K.O.THE PROBOXING　大分県　植田慎祐／三重県　岩瀬秀幸ほか3名　10.井手洋介の麻雀教室GB　宮城県　菊池英治／神奈川県　村井一登ほか1名　11.エレベーターアクション　東京都　斎藤生匡／千葉県　広瀬克哉ほか3名　12.おじゃる丸　三重県　伊与田美哉／山梨県　一柳晃司ほか1名　13.漢字BOY2　東京都　久保喜広／埼玉県　増田 亮ほか1名　14.がんばれニッポン！オリンピック2000　東京都　茂木洋平／岡山県　広瀬正則ほか1名　15.サバイバルキッズ2　兵庫県　小島境太／三重県　森田周作ほか1名　16.ソウルゲッター　福岡県　井手 勲／石川県　山本絵美ほか1名　17.ぞくぞくヒーローズ　広島県　但馬勇矢／香川県　岡本昌樹ほか1名　18.Disney's TARZAN　新潟県　藤原雄介／富山県　福田 敦ほか3名　19.トゥイティー世界一周　岐阜県　鈴木寛之／広島県　加藤宗子ほか1名　20.所さんの世田谷カントリークラブ　長崎県　平 寛章／兵庫県　角田忠彦ほか1名　21.ぬし釣りアドベンチャー　東京都　竹内雅美／愛知県　柴山秀之ほか1名　22.爆走デコトラ伝説GB SPECIAL　広島県　上田しんや／大分県　猪原将太ほか1名　23.ベイブレード　山形県　松本 忠／石川県　佐川英人ほか1名　24.マジカルチェイス　長野県　田中宏明／徳島県　成松雅子ほか1名　25.ムーミンの大冒険　大阪府　川北文雄／三重県　藤井純裕ほか1名　26.メタモード　北海道　小松秀則／静岡県　富沢毅一ほか3名　27.ニンテンドウ64（クリアブルー）　三重県　中野瑛朗　28.ニンテンドウ64（クリアレッド）　新潟県　白倉奈々　29.ゲームボーイカラー（クリア）　滋賀県　坂田大樹　30.ゲームボーイカラー（クリアパープル）　熊本県　石井優一郎　31.ゲームボーイカラー（パープル）　島根県　高砂成芳　32.bitTOUR's オリジナルTシャツ　千葉県　平田 学　33.おじゃる丸セット　東京都　西村じゅんこほか2名　34.おじゃる丸てぬぐい　大阪府　中村浄理ほか2名　35.おじゃる丸等身大人形　福島県　山口和哉　36.カービィ携帯ストラップ　高知県　高野一隆／兵庫県　中崎豪士ほか28名　37.カービィ携帯電話用プチマスコット　千葉県　大木達也／東京都　飯田 彩ほか28名　38.ムクムクカービィキーホルダー　福岡県　木原 健／兵庫県　川部昌平／北海道　鈴木 恵ほか27名　39.デデデ大王携帯ストラップ　大分県　池部洋介／青森県　佐藤絵美ほか28名　40.デデデ大王携帯電話用プチマスコット　東京都　高橋真澄／埼玉県　五十嵐朋幸ほか28名　41.ワドルディ携帯ストラップ　埼玉県　水澤美緒／東京都　川久保真純ほか28名　42.ワドルディ携帯電話用プチマスコット　北海道　小松城光／福島県　内田裕基ほか28名　43.『ドカポン?!ミレニアムクエスト』特製キーホルダー　大阪府　井手上健太／滋賀県　清水雅也ほか8名　44.ギャップスオリジナルTシャツ　秋田県　進藤幹生ほか2名　45.フエガム、フエラムネセット　青森県　佐々木智也ほか2名　46.音のでるボンバーマンマグカップ　徳島県　白井大基／東京都　林 良輔ほか8名　47.ボンバーマン携帯ストラップ　岐阜県　松井雅典／静岡県　安藤匡純／大阪府　山田 剛ほか7名　48.ボンバーマンネックピース（赤）　愛知県　武田紀一／静岡県　斉藤浩樹ほか3名　49.ボンバーマンネックピース（緑）　埼玉県　木村 新／三重県　加藤博之ほか3名　50.桃太郎温泉セット　広島県　甲 幸治／岩手県　本城勝志ほか8名　51.桃太郎ボールペン　東京都　上原昭裕／福岡県　森田 淳ほか8名　52.キングボンビー携帯ストラップ　岐阜県　服部貴雄／東京都　井ノ元拓也ほか8名　53.モンスターファームカードバトルスターターキット　千葉県　篠原克哉ほか2名

## STAFF on


| | |
|---|---|
| 発行人／編集人 | 浜村弘一 |
| 編集長 | 加藤克明 |
| 副編集長 | 宮川 隆 |
| アートディレクター | 村田順一 |
| 編集スタッフ | 吉村順司／秋山 誠／堤 俊浩／中野岳人／渡邉 忍／藤原教弘／坂本達哉／渡辺千恵子 |
| 制作スタッフ | 宮本大輔 |
| 制作協力 | 長嶋恒光／木川幸美／石倉夕里 |
| 名誉師範 | 田原誠司 |
| 魂収集家 | 永田泰大 |

ライティング

サカタカツミ
ゲームのハテナ　102

スタジオエクレア　ビタ郎
コロコロカービイ　76

チョップ
マリオストーリー　別冊付録
トライフォースタイムス　128

行谷則敏
DDF　135

本田やよい
新作ゲームクロスレビュー　40

増田 厚
ポケモン金・銀64+放送局　107

百渓 曜
マリオストーリー　別冊付録

デザイン

大西若葉
風来のシレン2　44
コロコロカービィ　76

キューファクトリー
マリオテニス64　72

CORN FLAKES　林田貢司
アドバンスタイムス　28
ドラゴンクエストIII　58
真・女神転生デビルチルドレン　59

斉藤大助
特集　ニンテンドウスペースワールド　10

プリグラフィックス
トライフォースタイムス　158
カードヒーロー道場　130

ブルー　中村 治
ポケモン金・銀64+放送局　107

マッハ55号　小西忠明
DDF　135

リーウェイスタジオ　岸本治恵
新作スクープ　56

ワンダーハーツプラネット　長田美保子
マリオストーリー　別冊付録

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション

Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則
マリオストーリー　別冊付録

荒井清和
新作ゲームクロスレビュー　40

たなかじゅんこ
秘密結社　ゲボゲボ団　96

西小野ゆうこ
ゲームのハテナ　102

姫野かげまる
ポケモン金・銀64+放送局　107

コミック

和六里ハル
ゴレムマイト・アフロ　110

| | |
|---|---|
| 制作進行 | 川合 昇／山本一正／藤田昇／伊藤美穂／中井優一 |
| 広告 | 増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子 |
| PP部 | 伊勢哲也／今村吉修／平野修策 |
| 雑誌営業 | 後藤 剛／酒井朋喜／堂前秀隆 |
| 製作購買 | 青木孝道 |
| 協力 | 任天堂株式会社 |


# 12月号は10月21日(土)発売
## 特別定価550円

次号の64+は秋の夜長を楽しむ攻略&秘技特集。まずは『バリ禁』がバリバリ増ページ。ニンテンドウ64やゲームボーイソフトの秘技をドーーンと特集する。別冊付録は『風来のシレン2』。さらに秋の攻略スペシャルとして『コロコロカービィ』、『罪と罰』、『パーフェクトダーク』、『ロックマンX』、攻略探偵団では『マリオストーリー』と『牧場物語GB3』を取り上げるぞ。ゲームボーイアドバンスの新作情報がつまった『アドバンスタイムス』も大充実!!!!

## ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

## ファミ通64+ 11月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の11月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 特集スペースワールド　次世代ハード紹介 | 24 | 全日本若林通信 |
| 2 | 特集スペースワールド　インタビュー&アンケート | 25 | バカタール総合研究所 |
| 3 | 特集スペースワールド　会場レポート | 26 | 秘密結社ゲボゲボ団 |
| 4 | アドバンス　マリオカートアドバンス | 27 | ゲエムバカ専門学校 |
| 5 | アドバンス　黄金の太陽 | 28 | ゲームコロッセオ |
| 6 | アドバンス　ロックマンEXE | 29 | ゲームのハテナ |
| 7 | アドバンス　ピノビィの大冒険 | 30 | 魂の叫び |
| 8 | アドバンス　その他のソフト特集 | 31 | 真相クンと噂チャン |
| 9 | 64+ MONTHLY DATA | 32 | 新・名作伝説 |
| 10 | 新作ゲームクロスレビュー | 33 | ポケモン金・銀64+放送局 |
| 11 | 徹底解析　風来のシレン2 | 34 | ゴレムマイト・アフロ |
| 12 | 新作スクープ　ポケモンスタジアム金銀 | 35 | IN STORE NOW |
| 13 | 新作スクープ　ドラゴンクエストIII | 36 | ニンテンドウパワーソフトリスト |
| 14 | 新作スクープ　真・女神転生デビルチルドレン | 37 | バリバリ禁断の秘技 |
| 15 | 新作スクープ　ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章 | 38 | マリオストーリー開発者インタビュー |
| 16 | 新作スクープ　モンスタータクティクス | 39 | トライフォースタイムス |
| 17 | 新作スクープ　ロックマンX | 40 | カードヒーロー道場 |
| 18 | 新作スクープ　ロックマンDASH | 41 | MONTHLY NEWS & TOPICS |
| 19 | 新作スクープ　ジバクくんGB | 42 | DDF |
| 20 | 新作スクープ　グランディア | 43 | From READERs |
| 21 | 新作スクープ　その他のソフト | 44 | 付録　マリオストーリー炎の完全攻略ブック |
| 22 | 徹底解析　マリオテニス64 | 45 | 折込み付録　特製シール |
| 23 | 徹底解析　コロコロカービィ | | |

料金受取人払

世田谷局承認

131

差出有効期限
平成14年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

郵便はがき

154-8736

(受取人)
東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンターブレイン

ファミ通64+編集部

ファミ通64+（ロクヨンプラス）11月号係

| フリガナ | | 生年月日 | 性別 | 年齢 |
|---|---|---|---|---|
| お名前 | | 19　年　月　日 | 男・女 | 歳 |
| ご住所 | □□□-□□□□　都道府県 | | | |
| ☎（　　）　－ | | 希望するプレゼント番号 | | |
| Eメールアドレス | | | | |

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

## ファミ通64+ 11月号アンケート　エンピツで記入して下さい

### ①おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

### ②つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

### ③学年・職業
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

### ④購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

### ⑤インターネット
1 2 3 4 5

### ⑥ゲームの購入本数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

### ⑦ニンテンドウパワーの書き換え
1 2 3 4 5 6

### ⑧本誌の購入理由
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

### ⑨内容について
1 2 3 4 5 6 13 14 9 10 11 12

### ⑩連載コミックについて
1 2 3 4 5 6 7

### ⑪ゲームボーイアドバンスについて
1 2 3 4 5

### ⑫ニンテンドーゲームキューブについて
1 2 3 4 5

### ⑬お気に入りのゲーム

### ⑭期待の新作ゲーム

---

**③学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。**
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

**④あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。**
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.週刊少年チャンピオン 16.コロコロコミック 17.コミックボンボン

**⑤あなたはインターネットをやったことがありますか?**
**(やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください)**
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

**⑥あなたがこの1年間に買ったニンテンドウ64、ゲームボーイのゲームは何本ですか?**
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

**⑦あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか?**
1.ない 2.1回だけ 3.2回 4.3回 5.4回以上 6.システムをしらなかった

**⑧本誌を買おうと思った理由を教えてください(いくつでも)。**
1.書店で見て 2.コンビニで見て 3.週刊ファミ通の広告を見て 4.知人に奨められて 5.表紙にひかれて 6.スペースワールドの情報が読みたかったから 7.マリオストーリーの攻略が読みたかったから 8.ゲームの情報が詳しかったから 9.ゲーム以外の記事がおもしろかったから 10.誌面のデザインがきれいだったから 11.いつも買っているから 12.ニンテンドーキューブの情報が読みたかったから 13.ゲームボーイアドバンスの情報が読みたかったから 14.その他

**⑨本誌の内容について教えてください(いくつでも)。**
1.ゲーム情報がくわしくていい 2.誌面が派手で興味をひく 3.記事の内容がわかりやすい 4.文字がよみやすい 5.攻略情報が役にたつ 6.ゲーム情報が少ない 7.誌面がゴチャゴチャして読みにくい 8.ほかのニンテンドウ64誌と区別がつかない 9.攻略記事の掘り下げかたが不満 10.ゲーム以外の記事が読みたい 11.これからも攻略記事を別冊付録でつけてほしい 12.攻略記事は本誌にまとめてほしい 13.これからもシールをつけてほしい 14.シールがなくてもいいから値段を下げてほしい

**⑩連載コミックについて教えてください(いくつでも)。**
1.おもしろい 2.キャラクターがかわいい 3.設定がよい 4.アフロのシールがうれしい 5.アフロのゲームで遊びたい 6.つまらない 7.どこがいいのかわからない

**⑪ゲームボーイアドバンスについて教えてください。**
1.発売されたらすぐに買う 2.おもしろいソフトがあれば買う 3.安ければ買うかもしれない 4.興味はあるがゲームボーイカラーで十分 5.興味もないし、買う気もない

**⑫ニンテンドーゲームキューブについて教えてください。(いくつでも)。**
1.発売されたらすぐに買う 2.おもしろいソフトがあれば買う 3.安ければ買うかもしれない 4. 興味はあるがニンテンドウ64で十分 5.興味もないし、買う気もない

**⑬これまでに発売されたニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DDのソフトでお気に入りのものを教えてください（3つまで)。**

**⑭これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DDのソフトで欲しいものを教えてください（3つまで)。**

**ご協力ありがとうございました。**

世界征服をかけて
でじこと勝負だにょ!!
ゲームボーイカラー専用ソフト
10月
発売予定
KIG-11
価格¥3,980
(税抜)
フリー対戦
勝ち抜きバトル
通信対戦
初心者ガイド
その他、でじこたちと楽しく
麻雀できるタイトルが
盛りだくさん!!
でじこの
麻雀パーティ
©ブロッコリー・TBS　©2000 KING RECORDS／GANSIS
イラスト:コゲどんぼ
新世紀
EVANGELION
エヴァンゲリオン
MAJANG HOKANKEIKAKU
麻雀補完計画
KIG-10　価格¥3,980(税抜)
封入特典　特製カードダスマスターズ(3枚)
9月29日
発売予定!
★シナリオモード
★使徒十三番勝負
★フリー対戦　★通信対戦
★トレーディング・カード
ゲームボーイカラー専用ソフト
ゲンドウ「われわれには時間がないのだ
……」
©2000 KING RECORDS/GANSIS/GAINAX　©GAINAX/Project Eva・テレビ東京・NAS　©1997 GAINAX/EVA製作委員会
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
★「新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画」「でじこの麻雀パーティ」の
最新情報はホームページでも見ることができます♪
http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html
KING RECORDS
STAR CHILD

月刊ファミ通64+(プラス)【2000.11 9/21発売号】
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成12年11月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第11号 通巻17号
●発行所 株式会社エンターブレイン ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 Tel.03-5433-7850(営業局)

Nintendo powered by ファミ通

特別定価 550円 本体524円

T1107863110552

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©2000 ENTERBRAIN, INC. 雑誌 07863-11

ファミ通64+ ロクヨン+プラス 2000. 11

● 次世代機ニンテンドー ゲームキューブのすべて

● 発売直前 風来のシレン2

● 別冊付録100ページ マリオストーリー

enter brain